MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

# SUPERGAME

ANO 1 - Nº 9
ABRIL DE 1992
Cr$ 4.000,00

## FIGHTING MASTERS

**Melhor que Pit Fighter!!!?**

*Saiba tudo sobre o Clube do Chefe!*

*Action Replay: um outro Game Genie*

*Golden Axe II até o fim! E dicas de dezenas de outros jogos!*

*Game Gear: seis jogos novos!*

**Um cartaz lindão de DecapAttack!**

**Master System:**

## SONIC ESPETACULAR!!!

**Tudo que você precisa saber para acabar este jogo!!**

# GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

## APRESENTA

## o novo point dos videomaníacos

**VENDAS NO ATACADO E VAREJO,**
**ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)**

Rua Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ
Tel.: (0242) 31.1352 - Fax: (0242) 43.3706

# NESTE Nº

**"Quem espera os inimigos, sempre dança..."**

Se você está louco para detonar SONIC para Master de uma vez, está no lugar certo. O mesmo vale para quem está impaciente para animalizar Golden Axe II sem maiores preocupações. A SG deste mês traz tudo que você queria saber e tinha medo de perguntar sobre estes dois sucessos. Mas não é tudo. Tem muito mais: todos os golpes de Fighting Masters, por exemplo. Eu, na minha modesta opinião, acho este jogo de luta melhor que Pit Fighter. E ninguém aqui da redação discorda. Nunca. E se você ainda não virou sócio do Clube do Chefe, vá fazê—lo correndo (pg.41). Quem entra, vira marajá: com direito a descontos, brindes e outras mordomias. Todo mês tem mais...

## SONIC
*Todo mapeado prá você acabar este jogo fantástico!*

18

## SAIU NOS STATES ESPECIAL

*Pire com este jogo!*

35

## O CHEFE

## SUMÁRIO

**CARTAS.** Não param de chegar ..... 4
**A COBRA.** Superligada ..... 7
**SUPERTÁTICAS.** Tão incendiando ..... 8
**ROLA LÁ FORA.** Action Replay ..... 15
**BILLIE JOY.** Superengraçado ..... 16
**MASTER ESPECIAL.** Com SONIC ..... 18
**MEGA ESPECIAL.** Golden Axe II ..... 24
**SAIU NOS STATES.** Só jogaços ..... 30
**SAIU NOS STATES ESPECIAL** ..... 35
**DR. KISSAB.** Respondendo tudo ..... 38
**MACETES DA GALERA.** Nojentos ..... 40
**CLUBE DO CHEFE.** Saiba mais ..... 41
**SUPERJOGOS.** Saindo já ..... 45
**HOTLINE.** As superpedidas ..... 52
**CLASSICS.** Sempre boas ..... 53
**PODIUM.** Feras não descansam ..... 54

*O que você precisa saber prá achar o machado dourado!*

24

*O Chefe explica tudo direitinho.*

41

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

**Diretores:** Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 9 — Abril de 1992

**REDAÇÃO**
**Editor Executivo:** Gabriel Manzano Filho
**Editor de Arte:** Omar Grassetti

**Editor:** Matthew Shirts
**Chefe de Arte:** Hamilton M. Fernandes
**Assistente de arte:** Simone Leandro

**Colaboradores:** Marcia Maresti Lima (textos); Roberto Carnicelli, Thiago Sorrentino, Andre Biancardi (consultoria de jogos); Paulo Sérgio Agostinelli (secretário de produção) Fernando Sampaio (fotografia) Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos)

**MARKETING**
**Gerente:** José Renato Dias de Aguiar
**Publicidade:** Paulo A. Prado
**Propaganda e Promoções:** Izabel Telles

**Diretora-responsável:** Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Av. Brig. Faria Lima, 2000 - 3º andar CEP 01452 - São Paulo, Brasil

**Central de Atendimento**
**Tel. (011) 881-8266**

Para sugestões, reclamações dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410 - Cerqueira César
São Paulo, SP

**Assinaturas:** tel. **(011) 881-8266**

**Números Atrasados**
Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: CLY

# CARTAS

**A galera está destampando as canetas e rolando o verbo. As cartas não param de chegar.**

***RdC** = Resposta do Chefe*
***RdR** = Resposta da Redação*

## ESCAPOU

Querido Editor. Na SG nº 6, de Janeiro de 1992, estava escrito que o jogo Indiana Jones pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores. Eu tenho esta fita, e ela pode ser jogada por uma única pessoa. Queria chamar a atenção para este mísero erro. Sei que não foi intencional. Se possível, gostaria que respondessem se estou certo ou errado.

***Marcelo Rezende Sette***
**Rio de Janeiro - RJ**

***RdC:** Querido Marcelo, erramos. Estou desolado. Enquanto eu estava em Las Vegas, estes pilotos e redatores só folgaram e fizeram erros míseros como este. Você está certo. Mas não se preocupe, os responsáveis já foram devidamente justiçados com o OLHO da RUA. Abração para você.*

## PRÊMIOS

Venho comprando a revista porque sou apaixonado por jogos e por videogames. Gostaria de saber se vocês têm previsão de quando vai sair alguma promoção ou concurso. Estou ansioso prá saber quando finalmente vou poder ter o meu sonhado videogame.

***Antonio Carlos Milano Jr.***
**Ribeirão Preto - SP**

***RdC:** Toninho, você com certeza já se ligou na tremenda promoção do mês passado (Superpromoção Mesbla-Supergame-Tec Toy). Se você não ganhou, anime-se. Mês que vem tem mais. Estou torcendo por você.*

## TÁ FALADO

Fala aí galera' Tudo na manha? Aqui tô eu no viciogame e na viciosupergame, curtindo essa revista. Queria lhe dizer que a revista é um tesão, e também que é a melhor e c'est fini' c'est fini' Falô galera' E manda o chefe tomar banho porque já é ano novo.

***Eduardo Mauricio Villar Pitaluga***
**Sorocaba - SP**

***RdR:** Estamos com você Eduardo Maurício. O único problema é que nós aqui não mandamos nada. Niente.*

## POUCOS E ESCOLHIDOS

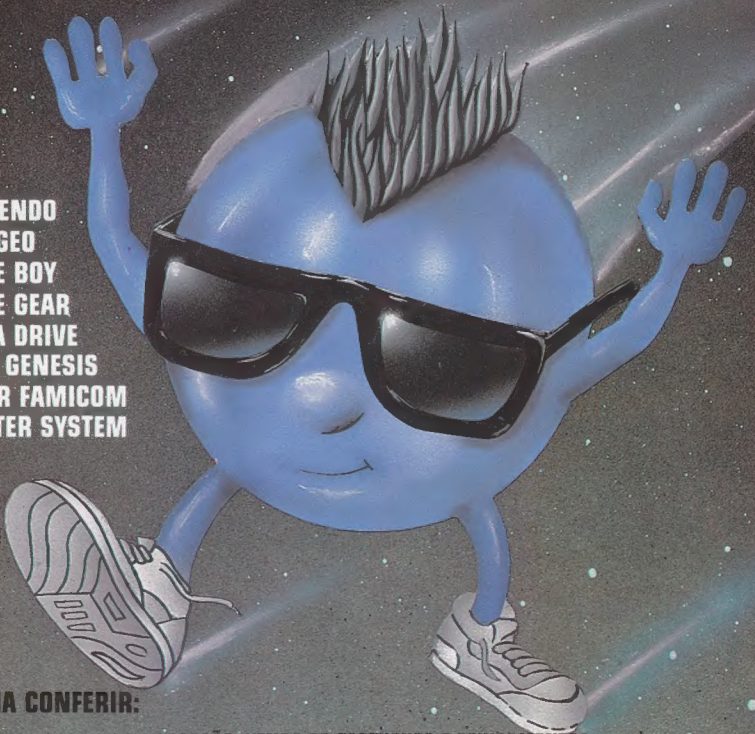
E aí SG? Minha pergunta é super simples. Eu queria saber se no Macetes da Galera, ganha-se alguma coisa?

***Fábio Marin***
**São Paulo - SP**

***RdC:** Ganha-se experiência e glória, meu. Os troféus de ouro, prata e bronze são simbólicos, mas inesquecíveis. As outras colocações também são muito disputadas (quase a tapa). Os já agraciados com esta imensa honraria mandaram enquadrar a folha e a expuseram em local nobre da casa.*

# Game Land

## A TERRA DOS VÍDEO GAMES



**NINTENDO**
**NEO GEO**
**GAME BOY**
**GAME GEAR**
**MEGA DRIVE**
**SEGA GENESIS**
**SUPER FAMICOM**
**MASTER SYSTEM**

**VENHA CONFERIR:**

- **– LOCAÇÃO, VENDA DE CARTUCHOS E EQUIPAMENTOS NOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO**
- **– GARANTIA DE TODOS OS PRODUTOS**
- **– DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGA SUPER RÁPIDA**
- **– TENHA UMA LOJA GAME LAND PELO SISTEMA DE FRANCHISING E VEJA PORQUE SOMOS OS MELHORES**

**LOJA 1**
AV. POMPÉIA, 510 - TELS. (011) 864-8760
262-4565 - POMPÉIA - SÃO PAULO

**LOJA 2**
R. AURELIANO LEAL, 52
ÁGUA FRIA - SÃO PAULO
Tel. (011) 298-4432

# DESAFIO SUPERGAME

*A moçada foi à luta, batalhou e conseguiu! Respondendo ao desafio da SG n.º 7, apresentamos os feras que mandaram as primeiras cartas com as coordenadas para terminar Toe Jam & Earl. Confira aí: 24a. fase: Elevador 2C e 25a. fase: Nave 6G. São eles: Sérgio R. Horn, de Diadema, SP; Diogo de V. Prates, do Rio, RJ; Pedro A. R. Freire, de Uberlândia, MG e Raphael V. de Oliveira, de Brasília, DF.*

**CHEFE**


PUBLICIDADE

SUPERGAME

DISQUE

815-8055
(ramal 278)

ASSINATURAS
881-8266
Central de Atendimento


# CARTAS

**CARINHO MAIS QUE ENORME**

Eu não quero saber de chefes horrorosos que enchem o saco. Afinal, se eu quisesse ler palhaçadas comprava MAD. Quanto ao chefe, digam que esta carta foi escrita com um carinho enorme que os insultos foram com muito carinho, CARINHO ENORME. MUUUITO CARINHO para o chefe. Viu? EU.

***André Moura da Silva***
**Rio de Janeiro - RJ**

***RdC:*** *A gente percebe quando o leitor gosta da gente. É uma coisa que salta à vista. Brigadão.*

***RdR:*** *Nós adoramos a sua carta, EU (André). No seu lugar xingaríamos muito mais. Quanto mais impropérios, melhor. A sua sorte é que a enorme mão do Chefe não consegue alcançá-lo.*

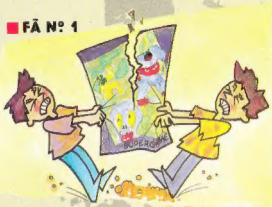
**SUPERTÁTICA**

No jogo Phantasy Star (Master), consegui matar Lassic, mas não consigo achar o governador e terminar o jogo. Vocês podem ajudar-me a achá-lo?

***Acácio Pontes Callin***
**São Vicente - SP**

***RdC:*** *Você está com sorte, pois vou ajudá-lo. Nesta mesma edição, procure em Supertáticas Master (Para achar o governador) e termine seu jogo. Boa sorte!*

**FÃ Nº 1**



Querida SG. Eu só não digo que sou seu fã nº 1, porque eu tenho que dividir o poster com o meu irmão. Eu acho muito construtiva a revista, principalmente as manifestações de carinho, amor e afeto entre Chefe/empregado e empregado/Chefe. A galera aqui de casa adora a revista, principalmente a parte de cartas. O que quer dizer Ombudsman? Qual a utilidade do cartão do Master Clube? Parabéns pela revista, que nos informa de tudo, nos mínimos detalhes.

***Jean Filipe Kühne***
**Paranaguá - PR**

***RdC:*** *Brigado pela gentil cartinha. Você sacou que o nosso relacionamento por aqui ferve, nê? Ombudsman é uma pessoa contratada pelos jornais para criticá-los, uma espécie de controle de qualidade. Nós aqui temos leitores "voluntários" que exercem esta função. São implacáveis. A utilidade do cartão do Master Clube é integrar você nessa galera. Abração nº 1.*

**Escrevam para:**
***REVISTA SUPERGAME***
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

—— por Coral ——

## RICO E FAMOSO

O Chefe pediu e a Cobra, é claro, vai atender. Vou explicar direitinho como é que se faz para encaminhar seus projetos de jogos às empresas de videogames. Na verdade, é muito difícil, a não ser que você seja Michael Jackson, Ayrton Senna, Barbie ou algo do gênero. As empresas americanas que lidam com games tomam muitos cuidados para não serem processadas por roubo de idéias alheias. Por isso, quem mandar um projeto à Sega, Electronic Arts, Namco, ou outras empresas do tipo, corre o risco de receber sua carta de volta ainda fechada. O jeito é mandar um esboço do projeto em disquete, já programado. Com o jogo já em um estágio mais avançado de produção, as empresas costumam olhá-lo, pelo menos. Para tanto, você vai ter que aprender a mexer no computador ou achar alguém que saiba. Vão estudando.

## PARÉM AS MÁQUINAS

A Tec Toy informa que não está nada definido a respeito da compatibilidade da versão brasileira de Mega-CD, pelo menos até o fechamento desta edição de SG. Mas acrescenta: se tudo correr como ela quer, o CD-Rom tropical não será compatível com a versão americana e sim com a européia. Ou seja, o Mega-CD nacional não vai rodar jogos americanos: só vai funcionar com os CDs brasileiros e europeus.

## VELHO MUNDO

A repercussão interna desta mudança na política externa da Tec Toy ainda é uma incógnita. Mas uma coisa é certa, o Brasil caminha para uma diversidade cada vez maior de línguas e compatibilidades de sistemas. Todo cuidado é pouco na hora de investir em qualquer console de videogame.

## MASTER GEAR

Agora, quem tem Game Gear pode jogar quase todos os jogos de Master System. É só comprar o Master Gear Conversor, que funciona bem.

## SENNA

O tão esperado Ayrton Senna - GP Monaco II não vai chegar ao mercado com a rapidez que costuma caracterizar o tricampeão. O lançamento do cartucho, originalmente marcado para o Grande Prêmio Brasil, no dia 5 de abril, foi adiado. Ao que tudo indica, deverá chegar por volta de junho. As fotos da tela que saíram na SG e em alguns jornais paulistas são de uma versão preliminar do jogo. Falta, ainda, a aprovação do piloto da McLaren (e da Sega). Comenta-se na praça que o jogo vai sofrer várias modificações até chegar à sua forma final.



PLAY GAMES

LOCAÇÃO E VENDA
(CARTUCHOS, CONSOLES E ACESSÓRIOS)

NINTENDO
•
PHANTON
•
MASTER SYSTEM
•
MEGA DRIVE
•
GAME GEAR
•
GAME BOY

575.9730
PLAY GAMES
CLUB

NÃO COMPRE MAIS CARTUCHOS:

• SEJA SÓCIO DO NOSSO CLUBE E LEVE UM CARTUCHO DE SUA ESCOLHA

•VOCÊ TERÁ O DIREITO DE TROCAR ESTE CARTUCHO POR OUTRO, A CADA 15 DIAS

Av. Giovani Gronchi, 6335
Morumbi - SP - Fone: 523-5625

R. Madre Cabrini, 299 - CEP 04020
Vila Mariana - SP - Fone: 575-9730

# SUPERTÁTICAS

**AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME**

## MEGA DRIVE

### Devil's Crash

**PASSWORDS**

Você não precisa ficar se matando para conseguir zerar o placar. Basta utilizar estas passwords e detonar o último chefe de fase. Só não vale tirar uma foto e mandar pro Chefe.
Passwords: 6FENAXUEMR
L2BYFWJID7
5BLCLAE8EC3

### Mercs

**SUPER DESAFIO**

Vá para o modo original do jogo. Aperte os botões ABC simultâneamente e mantenha-os pressionados enquanto aperta Start. Pronto, você conseguiu! Mas fique esperto, pois seus inimigos também estão muito mais rápidos agora.

### Out Run

**AUMENTE A DIFICULDADE**

Se você gosta de desafios, se liga nessa: aperte o botão C dez vezes na tela de opções. Existe um outro nível de dificuldade depois do PRO, que se chama HYPER. Seu carro acelera muito mais rápido.

### Kabuki

**BONUS STAGE**

Passando pela ponte com a cachoeira, entre nela. Você estará num Bonus stage e deverá pegar as gotas que caem do teto para ganhar mais pontos.

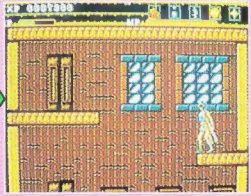
## El Viento

## SLOW MOTION

Para jogar esta maravilha com slow motion sem alterar a sua trilha sonora, pause o jogo em qualquer momento e direcione acima, à esquerda, à direita, abaixo + o botão A.

## El Viento

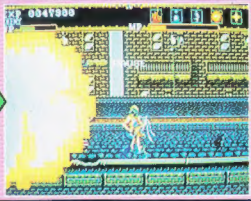
## AVANCE FASES



Se você tem problemas para passar de fase neste jogo, pause-o e direcione acima, à esquerda, à direita, abaixo + o botão B.

## El Viento

## MAGIA INSTANTÂNEA



Agora você vai conseguir as cinco magias sem pegar nenhum item. Para isto pause o jogo e direcione: ↑ ← → ↓ e C. Você conseguirá uma magia por vez.

## Pit Fighter

## QUEBRA DEDOS

Na tela de apresentação, aperte o botão A. Vá então para a tela de opções e escolha "practice mode". Aí, selecione os seus lutadores. Uma vez na arena, fique em frente ao adversário e aperte os botões A e B, ao mesmo tempo e em ambos os controles. Para lutar, aperte ABC.

## Pit Fighter

## CONTINUE EXTRA

Se você é um daqueles jogadores solitários e já gastou alguns "continues", pause o jogo e conecte o joystick 2. Despause o jogo e continue jogando com o controle 2. Esta operação lhe dará mais três "continues".

**Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...**

## Road Rash

### PASSWORDS

Level 1: 00000 07DJ1
12G9A 1786E
Level 2: 00000 07071
13IJJ 2N7SR
Level 3: 00000 07QFO
03JS3 37GL5
Level 4: 00000 08300
12NIK 473FC

## Road Rash

### GRANA FÁCIL

Você conseguirá melhorar a sua moto ao máximo usando esta password:
34410TMS0 NV8UCQJ8R

# MASTER SYSTEM

## Psychic World

### MONSTRO DA ÁREA VULCÂNICA

Logo que ele começar a disparar as bolas de fogo, posicione-se embaixo dele. Assim que a bola de fogo desaparecer, saia de baixo do monstro, ou será esmagado. Quando ele parar de voar e descer, ataque-o. Repita a operação até que ele morra.

## Time Soldiers

### CONSIGA SUAS ARMAS

Logo na Idade Primitiva você vai notar que um ou mais soldados atacam pela retaguarda. Não avançando direto, você poderá atacá-los. Ao morrer, alguns deixarão uma superarma, permitindo que você se equipe melhor logo no início do jogo.

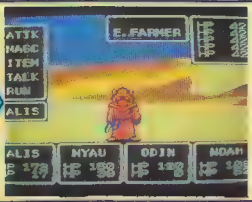
## Phantasy Star

### PARA ENCONTRAR O GOVERNADOR

Depois da vitória sobre Lassic, dirija-se para a mansão do governador em Paseo. Desça todas as armadilhas. No último piso, siga estas direções: 3N, 2E, 6S, 3L, 6O, 1N. Os números são os passos que você deve dar e as letras são os pontos cardeais.

## Phantasy Star

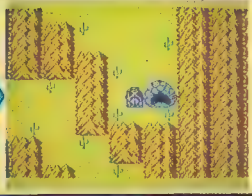
### SUPRIMENTO GRATUITO




Quando se encontrar com os monstros Farmers, em Motavia, ataque-os. Alguns tipos de Farmers e Barbarians sempre deixam os recarregadores em suas arcas do tesouro. Em Dezoris sempre ataque os morcegos-vampiros. Eles deixam lanternas em suas arcas.

## Phantasy Star

### DERROTE O MESTRE DE NOAH



Comece a atacar com a mágica do vento, depois a do fogo. Tajim usará a do fogo e ataques do cajado de madeira. Tenha Noah com o máximo de energia e pontos mágicos, e no mínimo dois níveis de experiência a mais do que quando Noah recebeu a do vento.

## Gain Ground

### SELEÇÃO DE FASE

Jogue a fase 1-1 inteira. Quando a tela de pontuação e estágio aparecer, coloque o direcional para cima. Pronto, agora é só escolher a fase que você quer jogar.

## Gain Ground

### O GUARDIÃO DA PENÚLTIMA FASE

Primeiro abra um corredor na parede, entre ele e você. Passe e vá para a parede no canto superior direito. Quando ele descer, atire. Se você encostar na parede, poderá se desviar dos tiros e mísseis teleguiados. Repita várias vezes.

## Zillion

### APRENDA A SE DEFENDER

JJ: equilibrado entre ataque, defesa e agilidade. Apple: ágil, mas fraca no ataque e defesa. Use para "Power Ups" em plataformas altas, para fugir de explosões ou pular obstáculos. Champ: excelente mas lento. Use-o contra soldados norsa, campos minados, barreiras, canhões.

**... se uma dica qualquer não funcionar na primeira, tente outras vezes. É assim mesmo.**

**O CHEFE**

## Zillion

**ACHE O DISQUETE**

Essa é moleza. Até a redatora conseguiu. Se você está na batalha e ainda não achou o primeiro disco flexível (disquete), saiba que ele pode ser obtido na sala D2.

## Ghouls'n Ghosts

**PARA SALTAR**

Na fase 3.2 pule para uma língua e não se levante. Caso não consiga pular no momento certo será esmagado por estalactites. Para passar, pouco antes do salto, uma arca emergirá do nada. Dispare nela, deixe que o mágico o transforme em pato. Assim, bem menor, facilita o seu salto.

# GAME GEAR

## Psychic World

**PARA DESTRUIR O CÉREBRO**

Para destruir o maior chefe de todos os tempos, atire com esta seqüência por 3 vezes:
1. Hidroondas; 2. Ultrasonic; 3. Canhão PS4; 4. Raio Congelador.

## Shinobi

**PARA DESTRUIR O ROBÔ**

Para destruí-lo quando estiver no porto, fique no canto esquerdo com o Ninja Verde. Espere ele atacar. Se ele atacar por baixo, dê um pulo duplo atirando shurikens. Repita este procedimento de 15 a 20 vezes.

eletrônica COBO®

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA VÍDEO GAMES**

TEMOS TUDO PARA O SEU VÍDEO GAME A PREÇO MAIS BARATO:

• CARTUCHOS. OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS • ADAPTADORES • FONTES DE ALIMENTAÇÃO • JOYSTICKS PARA TODOS OS GAMES

PEÇA AGORA MESMO O NOSSO CATÁLOGO E VEJA NOSSOS PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDEDORES E LOCADORAS
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX. ACEITAMOS SEU CARTÃO

AV. ESPERANTINA, 803 - C.A.E. CARVALHO - FONE: (011) 944.2939 - SÃO PAULO

# FRANCHISING

*"UM SUCESSO EMPRESARIAL. A SUPER GAMES DEVERÁ SE MULTIPLICAR EM POUCO TEMPO"*
*JORNAL DA TARDE 27 / 08 / 91*

*"PARA QUEM QUER ABRIR UM BOM NEGÓCIO. UM DOS QUE MAIS CRESCEU EM 91 E PROMETE CONTINUAR COM BOA PERFORMANCE EM 1992"*
*REVISTA EXAME 08/ 01/ 92*

*"ONDE INVESTIR SEM CAIR DO BURRO"*
*REVISTA EXAME 08/01/ 92*

*"MÁQUINA DE FAZER DINHEIRO"*
*O ESTADO DE SÃO PAULO 22 / 08 / 91*

# SUPER GAMES

S.PAULO • SANTOS • CAMPINAS • BRASÍLIA • BELÉM • MACEIÓ • LONDRINA • MARINGÁ • PETROLINA

## COMO VOCÊ DEVE FAZER PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO:

**1** *PARA VOCÊ MONTAR UMA LOJA SUPER GAMES BASTA UMA ÁREA DE NO MÍNIMO 25 M² E UM INVESTIMENTO ADICIONAL DE APENAS US$ 4.500,00*

**2** *O RETORNO RÁPIDO DO INVESTIMENTO, ESTIMADO EM MENOS DE UM ANO, E MODERNAS TÉCNICAS DE CONTROLE E GERENCIAMENTO PERMITIRÃO A VOCÊ MONTAR UMA REDE DE LOJAS SUPER GAMES EM POUCO TEMPO.*

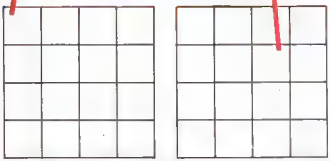
**3** *ENTRE EM CONTATO CONOSCO E VEJA PORQUE A SUPER GAMES VAI AJUDAR VOCÊ A SER BEM SUCEDIDO.*

**4** *VOCÊ E A SUPER GAMES· UMA PARCERIA DE SUCESSO.*

**FRANCAP** S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233
SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777

# VOCÊ NÃO PERDE POR ESPERAR. SÓ GANHA!

Se você não participou da Promoção "Onde estão os heróis da Tec Toy", dançou legal. Afinal, estava uma verdadeira baba. Mais fácil que tirar doce de criança! Agora, se você participou, fique calmo que o sorteio vai rolar em Abril e o resultado na edição 11 da SG. Mas, pelamordedeus vê se não vai ficar enchendo o pessoal da redação para antecipar o resultado. Isso a gente não libera nem pro filho do Chefe! Fique na sua e se ligue na edição 11 da SG!



Confira aonde estavam os heróis

**A PROMOÇÃO NÃO VAI PARAR. FIQUE LIGADO!**

# Rola LÁ FORA

**NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA**

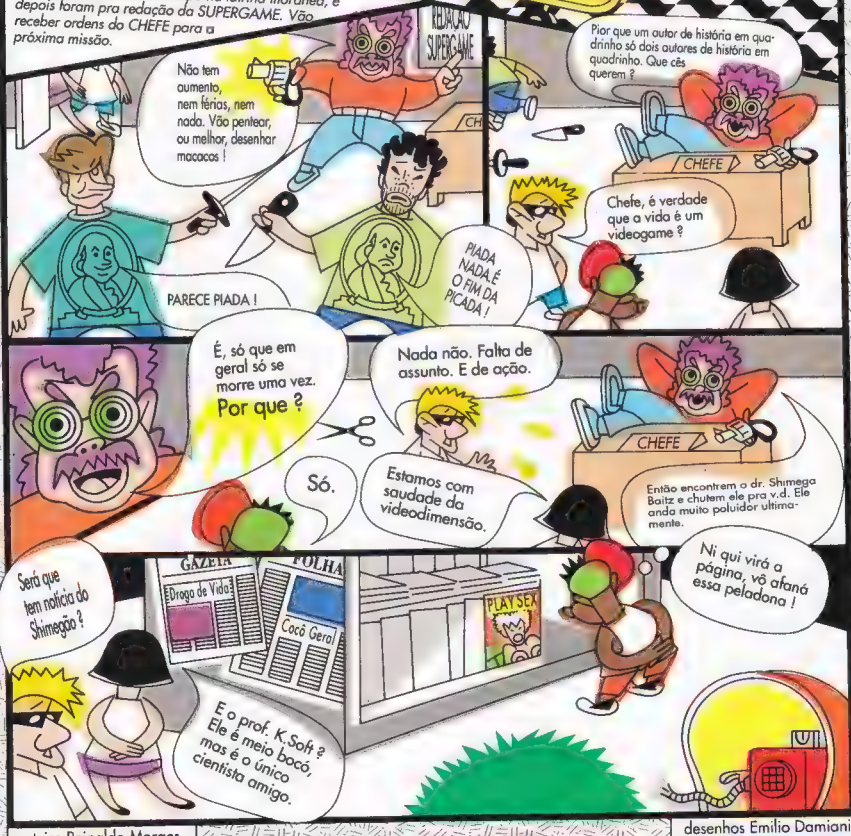
## Action Replay

Invenção das invenções! Os caras estão pirando mesmo com as possibilidades eletrônicas. Está saindo agora um cart que vai dar vida nova aos cartuchos que você já tem. Sabe aqueles jogos manjados que você não aguenta mais? Pois bem, com este dispositivo eles ganham sobrevida. Desembolsando 79 dólares, nos States, você adquire este artifício maravilhoso e não enche o saco lá em casa prá comprar cartuchos novos por um bom tempo. Você pode reprogramar absolutamente tudo que é programável num cartucho acionando um código de acesso tal como acontece com Game Genie. Coisas tais como: parar as colisões em Ghouls and Ghosts 0084E E08A9 0084F 46014

Imagine então vidas infinitas, energia ilimitada, poder ilimitado, combustível ou munição extra, por exemplo. Você ficará simplesmente invencível com o Action Replay. E muito simples de usar. Basta acionar o código de função para o jogo que você quer e pronto. Um jogo que você terminou e não tem mais graça nenhuma pode se transformar em algo num nível que você jamais sonhou. Este cartucho poderoso tem um chip que foi especialmente designado para reprogramar os demais cartuchos. Ele vem acompanhado de um manual com funções para você reprogramar uma série de jogos famosos. Eis alguns exemplos de reprogramação possíveis: SONIC (cartucho japonês) 0039D 831CI, este código fará você começar com varias centenas de anéis em cada nível. SONIC (cartucho europeu) 0039F 011CI, esta função tornará SONIC invulnerável para o inimigo. STREETS OF RAGE (cartucho europeu) 002B6 64E71, vidas infinitas para ambos os jogadores. GOLDEN AXE (cartucho japonês) 006E0 64E71, imunidade completa contra ataques inimigos. BATMAN (cartucho Sunsoft) 01016 26008, invencibilidade.

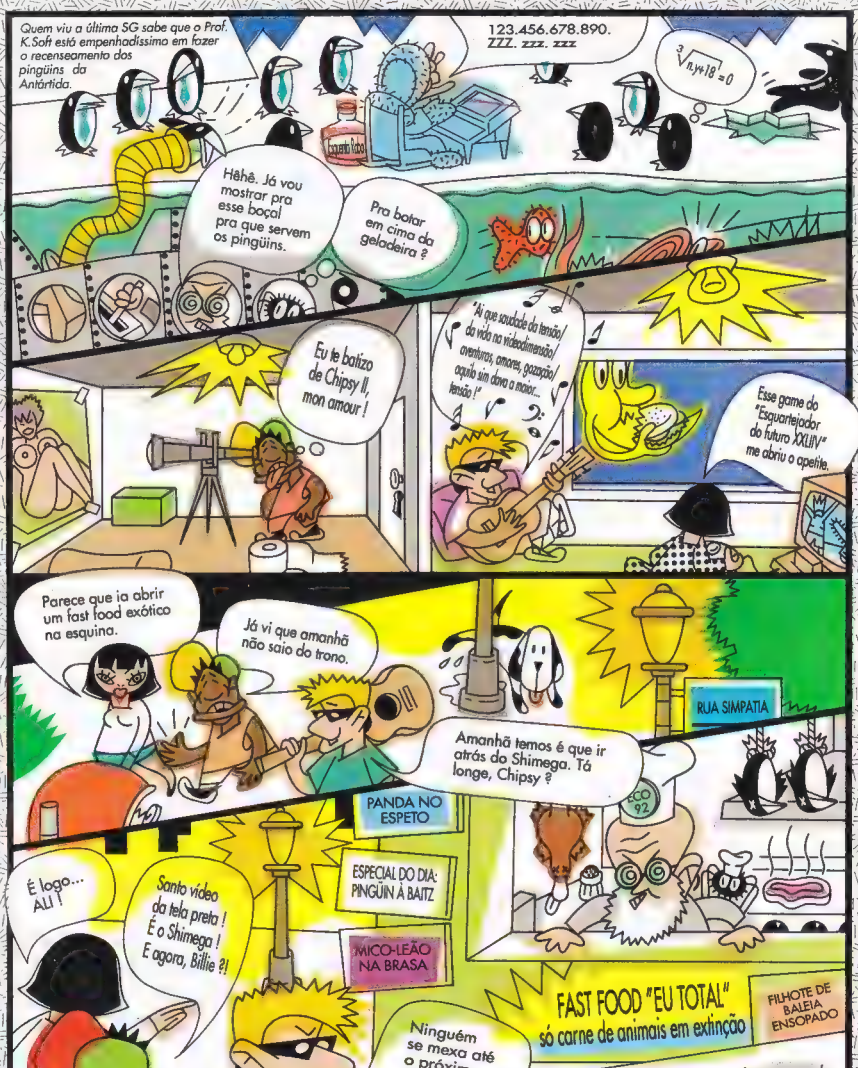
# Billie Joy & Sticks contra o Dr. Shimega Baitz

Pô, cabô as férias, pô. Ha ! De volta à realdimensão, nossos heróis deram um tempo na latrina litorânea, e depois foram pra redação da SUPERGAME. Vão receber ordens do CHEFE para a próxima missão.

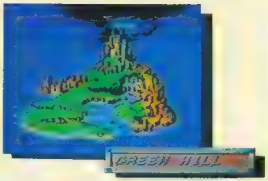



roteiro Reinaldo Moraes

desenhos Emilio Damiani


Quem viu a última SG sabe que o Prof. K.Soft está empenhadíssimo em fazer o recenseamento dos pingüins da Antártida.
123.456.678.890. ZZZ. zzz. zzz
Hêhê. Já vou mostrar pra esse boçal pra que servem os pingüins.
Pra botar em cima da geladeira ?
Eu te batizo de Chipsy II, mon amour !
"Ai que saudade da tensão/ da vida na videodimensão/ aventuras, amores, gozação/ aquilo sim dava o maior... tensão !"
Esse game do "Esquartejador do futuro XXIII" me abriu o apetite.
Parece que ia abrir um fast food exótico na esquina.
Já vi que amanhã não saio do trono.
RUA SIMPATIA
Amanhã temos é que ir atrás do Shimega. Tá longe, Chipsy ?
PANDA NO ESPETO
ESPECIAL DO DIA: PINGÜIN À BAITZ
MICO-LEÃO NA BRASA
FAST FOOD "EU TOTAL"
só carne de animais em extinção
FILHOTE DE BALEIA ENSOPADO
É logo... ALI !
Santo vídeo da tela preta ! É o Shimega ! E agora, Billie ?!
Ninguém se mexa até o próximo capítulo !
E como disse o grande Billie Joy: "Ninguém se mexa até o próximo capítulo !"

Nossa equipe batalhou todas as fases e todos os chefes prá você nunca mais ter problemas com este superjogo.




## GREEN HILL 1

Não existem problemas na primeira fase, mas aí vão uns toques úteis:

1. Descendo a rampa direcione o joystick para baixo, este é o único meio de alcançar os anéis superiores da tela. Mas não se esqueça de direcionar o Sonic após o salto, para não perder os anéis.

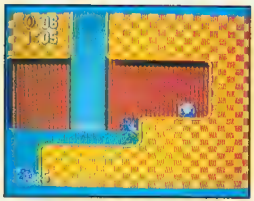
2. Na primeira palmeira depois da plataforma movediça, existe um computador com uma vida.

3. Não esqueça de destruir o computador com uma seta na tela. Se você morrer depois, continuará de onde estava.

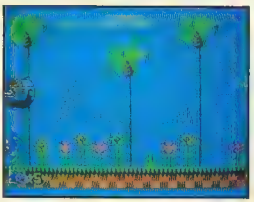
## GREEN HILL 2

Não se preocupe. Você vai cair no início da fase, mas é obrigatório. Existe uma bolha de proteção à esquerda, não se esqueça de matar o computador com a seta na tela.

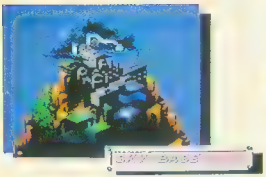
**DICA:** saindo da passagem subterrânea entre no andar do trampolim e caminhe para a extrema esquerda. Aí você vai encontrar a primeira esmeralda.



*Chefe de fase:* aguarde o momento em que o Dr. Robotnick desce pela

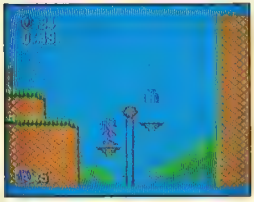


extremidade da tela. Fique embaixo dele e atinja-o 3 vezes, depois saia e prepare-se para saltar a qualquer momento.

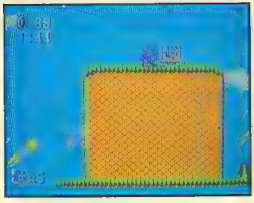


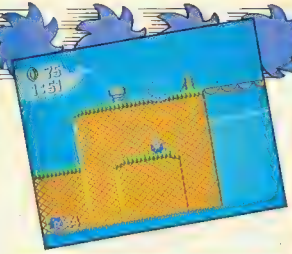
## BRIDGE 1

Na segunda gangorra desta fase espere o pesinho atingir a altura máxima. Pule depois para a extrema direita e ganhe mais uma vida. Depois de atravessar a ponte fique sobre a plataforma com um trampolim, olhando-se para baixo, avista-se a segunda



esmeralda. Para apanhá-la vá até a ponte da esquerda e espere que ela caia, pule e pegue-a.

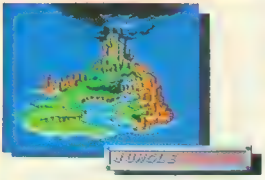




## BRIDGE 2

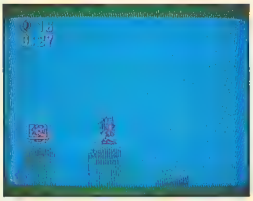
Nesta fase preste atenção nas piranhas que sobem pelos vãos da tela. Preste atenção redobrada nos carangueijos-espinho, eles só morrem se forem atropelados por Sonic em forma de bola.

*Chefe de fase:* espere o Dr. Robotnick aparecer do lado esquerdo da tela e pule 3 vezes sobre ele. Repita a operação. Tome cuidado pois você só poderá pular bem no centro do seu avião, caso contrário, será atingido.



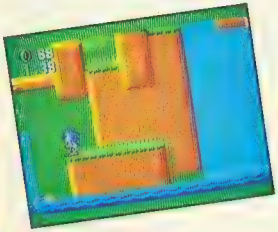
## JUNGLE 1

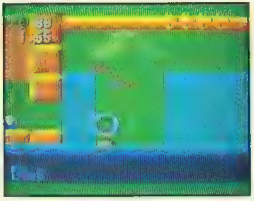
Existe uma vida na cachoeira. Calcule bem o salto, pois se



você cair fora da plataforma, dança. Tome cuidado, algumas cachoeiras podem acabar com você.

**Dica:** na terceira cachoeira, pule no tronco que desce até ele chegar perto da água.





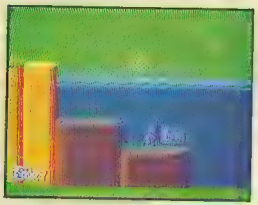
Pule à esquerda e pule novamente em cima do outro tronco que o espera. Vá andando até a extrema esquerda e pronto: mais uma esmeralda. Para facilitar sua caminhada, vá até o final da fase pelo tronco.

## JUNGLE 2

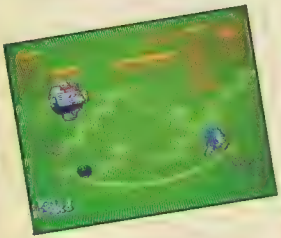
Nesta fase não existe dificuldade, desde que você diferencie as plataformas em que pula. Os troncos cairão logo após o salto e as plataformas não.

**Dica:** Tome cuidado quando for pegar a vida que está do lado esquerdo da tela. Atrás dela existe um propulsor.

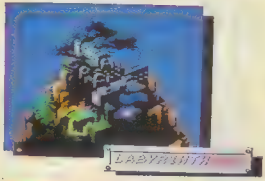
***Chefe de fase:*** Caminhando para a direita você vai encontrar uma vida na água.



**Dica:** fique sempre na extremidade da tela

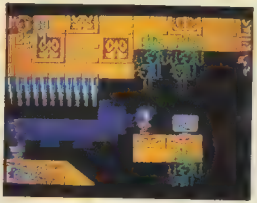


esperando pela bomba que vem ao seu encontro, pule sobre ela e acerte, ao mesmo tempo, o Dr. Robotnick. Repita a operação.




## LABIRINTH 1

O caminho aqui é obrigatório, mas não se esqueça de ficar sempre próximo a uma

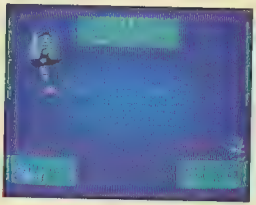


bolhinha d' água, para o caso do herói sentir falta de ar. Ao sair d' água haverá mais uma vida, mas preste atenção e não pise no interruptor, isto fará com que a vida se transforme em dez anéis.

## LABIRINTH 2

Nesta fase há uma esmeralda escondida entre os espinhos. Para pegá-la é preciso ter invencibilidade .

***Chefe de fase:*** Não tente acertá-lo nunca se ele vier pelo meio. Espere ele descer



por uma das extremidades e pule sobre ele uma vez. Repita a operação do outro lado.

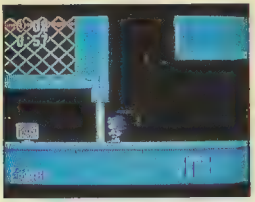
## SCRAP BRAIN 1

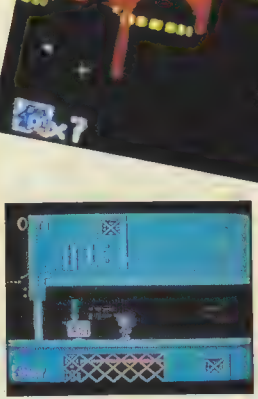
Caminhe sempre pela direita e preste bastante atenção ao pegar a vida que está na esteira rolante, você pode dançar.

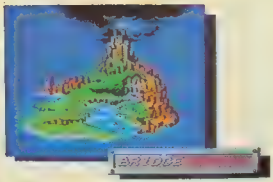
**Dica:** nesta fase inteira, ande bem devagar, pois fica mais fácil atravessá-la.

## SCRAP BRAIN 2

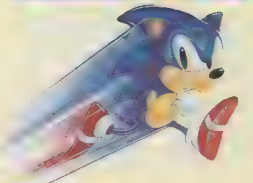
Siga sempre pela direita até aparecer uma bifurcação, aí deve-se seguir por baixo. O resto do caminho é obrigatório. Devemos tomar cuidado também com as tochas que caem do céu.







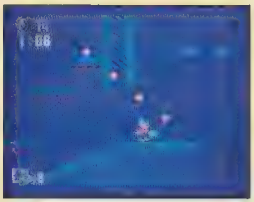
***Chefe de fase:*** Sonic não vai enfrentar nenhum chefe desta vez. Esta fase é bem parecida com Scrap Brain II, ao encontrar o chefe de fase ele o levará para Sky Base.



## SKY BASE 1

Esta não é uma fase difícil se tomarmos cuidado com a angulação do lasers.

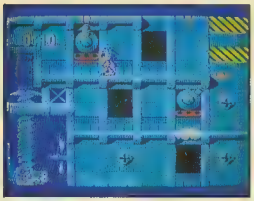
**Dica:** os canhões lasers só atingem quando estão fazendo barulho, caso contrário, podemos atravessá-los sem problemas. Avistando a bolinha rosa com quatro estrelas, não tente passar por ela, espere por uns 30 segundos.



**Outra dica:** para passar pela plataforma voadora, no primeiro laser fique na extremidade direita da plataforma, e no segundo, fique na extremidade esquerda.

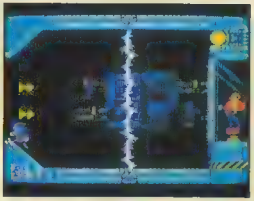
## SKY BASE 2

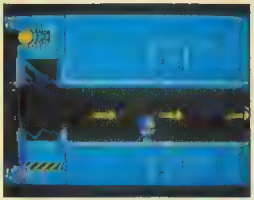
Nesta fase devemos esperar que os canhões se virem para o lado oposto ao nosso para que possamos passar a outra plataforma.

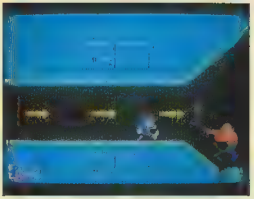


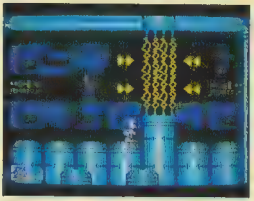
**Dica:** existe uma esmeralda atrás da corrente.

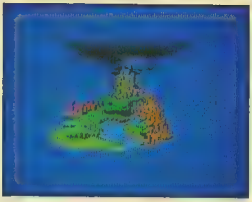
***Último Chefe:*** quando o laser apagar, corra e vá de encontro ao Dr. Robotnick. Retorne em seguida e repita a operação.

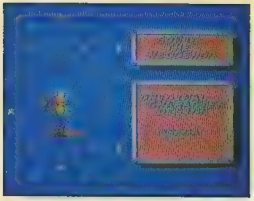












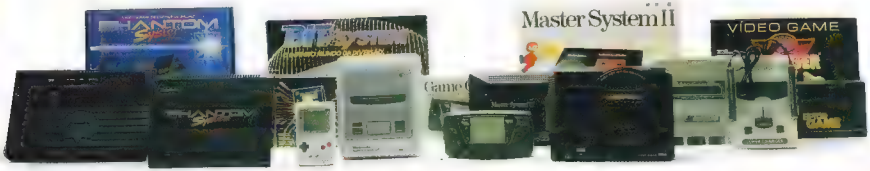
**PARABÉNS VOCÊ ACABOU MAIS UM JOGO!**

# Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

*O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?*

*Nem sempre o defeito é do seu game ou do cartucho. Às vezes, o problema pode estar na caixa-preta da tomada — fonte de alimentação — que, se estiver com defeito ou for inadequada, só prejudica o seu vídeo game.*

*Para não esquentar a cabeça com esse tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.*




**DISTRIBUIDORES (ATACADO)**

| | | |
|---|---|---|
| CATV | - (011) | 229-5877 |
| JOTÃO | - (011) | 223-9083 |
| DIMECO | - (011) | 259-6750 |
| TZ ACESSÓRIOS | - (011) | 578-7277 |

| Revendedores | Capital |
|---|---|
| TRANCHAM | - (011) 222-5711 |
| CVS | - (011) 227-7649 |
| ELETRO RÁDIO GLOBO | - (011) 220-2895 |
| NEW WAYS | - (011) 228-9536 |
| BELLA CENTER | - (011) 287-4450 |
| SOM MARAVILHA | - (011) 220-3660 |
| WORLD INFORMÁTICA | - (011) 222-5339 |
| BRINQUEDOS LAURA | - (011) 531-7293 |
| AMAROSOM | - (011) 288-1900 |
| TECH VÍDEO | - (011) 543-7403 |
| MASTER VÍDEO | - (011) 271-8062 |
| NEW ÓTICA | - (011) 284-4738 |
| GAME MANIA | - (011) 298-3105 |
| GAME & CIA | - (011) 263-5513 |
| GAMELAND | - (011) 864-8760 |
| ROZEM | - (011) 227-5723 |
| REFLEX | - (011) 853-0266 |
| SUPERGAMES | - (011) 825-4317 |
| MUNDO DO VÍDEO GAME | - (011) 66-0164 |
| AUDIO | - (011) 887-3377 e filiais |
| FOTOPTICA | - (011) 853-0448 e filiais |
| **Outras Praças** | |
| SHOPAUDIO & VÍDEO | - (011) 444-6055 Sto. André |
| MICROSHOPING | - (011) 913-0068 Guarulhos |
| TOP CENTER | - (011) 441-3599 São Caetano do Sul |
| PLENISOM | - (0132) 32-7244 Santos |
| JUÁOSOM | - (016) 63-5445 Ribeirão Preto |
| IRISOM | - (0144) 22-1022 Marília |
| TELEREX | - (061) 243-0665 Distrito Federal |
| BOMSOM | - (021) 222-0148 Rio de Janeiro |

*Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.*
*Fontes de alimentação*
*São Paulo - SP — Tel.: (011) 876-6173 — Fax: (011) 876-9708*
*Vendas no atacado e serviço de atendimento ao consumidor*

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

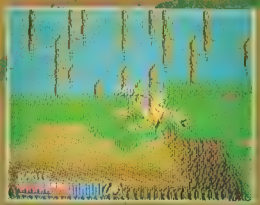
**QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!**

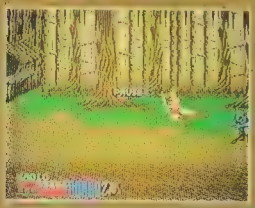
# GOLDEN AXE II

O suador foi enorme, haja luvas!!!
Eis aqui fases e chefes quentíssimos na rota de GOLDEN AXE II

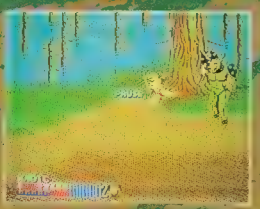
## 1ª Fase:

Verifique todas as combinações de golpes neste jogo, os golpes especiais são diferentes do Golden Axe I. Utilize os desníveis para se esquivar do inimigo. Ataque sempre os mais fracos primeiro.



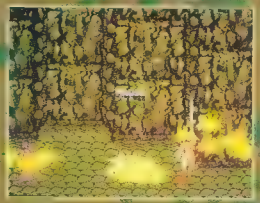


**Chefe:**
Para matar o chefe desta fase utilize a corrida com ataque. Não esqueça de eliminar os inimigos mais fracos primeiro. Tome cuidado, o pulo de ataque não funciona bem aqui.



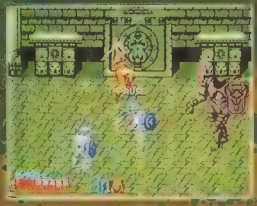
## 2ª Fase:

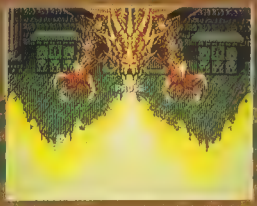
Utilize os vasos da floresta para prender os inimigos e abatê-los. Procure fazer com que eles apareçam um de cada vez. Para isso, limite o seu espaço de ataque e ataque o primeiro a aparecer. Sempre que possível.



prense as caveiras contra a parede. Fica bem mais fácil abatê-las.

**Chefe:**

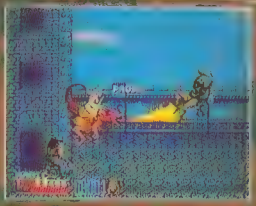


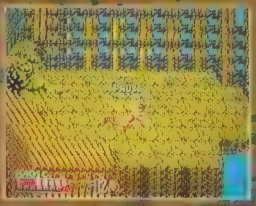


Continue abatendo os adversários mais fracos primeiro, para depois cuidar o chefão. Aqui, uma magia cai superbem. Aproxime-se do chefe pelas diagonais, encoste-se nele para não levar nenhuma espadada. Permaneça atacando-o até arremessá-lo para longe. Repita a operação.

## 3ª Fase:

Quando chegarmos à ponte indicada na foto, devemos atrair os lobos para baixo, eles vão cair da ponte. Repita este truque sempre que possível.



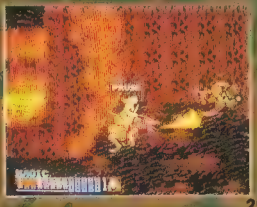


**Chefe:**

Comece soltando a magia e logo depois utilize a corrida com ataque. Faça o possível para deixar metade dos lagartos de um lado e a outra metade do outro. Daí é só atacá-los com a corrida e a sombra a medida em que vão se levantando.

## 4ª Fase:

O melhor aqui é não deixar que vários adversários apareçam ao mesmo tempo. O duente é atacar um de cada vez. Comece atacando sempre os adversários das pontas, pois os do meio estão aí só para atrapalhar.

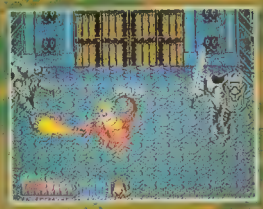


# GOLDEN AXE II

Como nas outras fases, comece matando os adversários mais fracos. Não ataque os chefões da fase até limpar totalmente a tela, senão você vai se complicar.

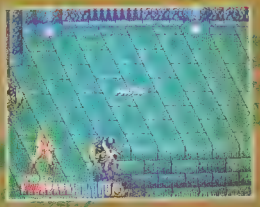
## 5ª Fase:

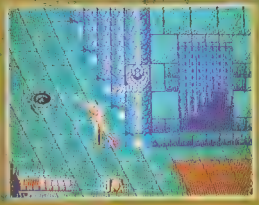
Esta fase não oferece grandes dificuldades, desde que você leve em conta as dicas anteriores. Dica: se você estiver montando um Bizarro fique com as costas na parede para não perdê-lo. Outra dica: sempre que houver uma ponte atraia os adversários para baixo. Eles cairão, facilitando a sua caminhada contra o mal.

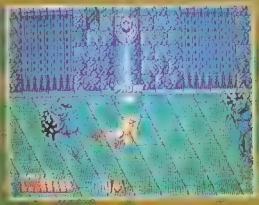


Comece utilizando a magia para enfraquecê-los, logo depois tente acertá-los com espadadas continuadas, abordando-os pelas diagonais, pois eles desviarão caso você venha correndo.

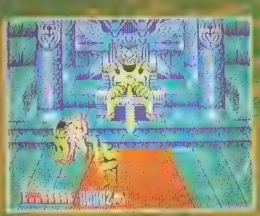
## 6ª Fase:

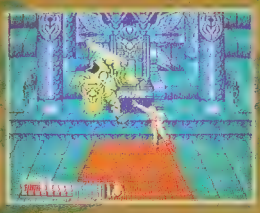






Nesta fase aparecerão três lobos azuis com bolas de ferro, não se preocupe, é fácil derrotá-los. Quando o primeiro vier, basta prensá-lo na coluna lateral direita e detoná-lo. Quanto aos outros dois, basta ficar no meio deles, correndo e dando ombradas a medida em que forem levantando.

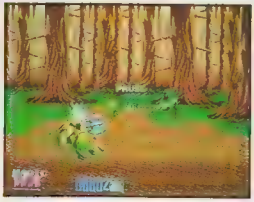




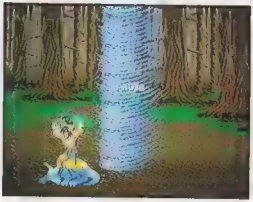
# COMO DETONAR

Agarre os lagartos e lance-os contra o "sem-cabeça" (chefe) até detoná-lo. Este procedimento deverá se repetir até o último chefe.

## ÚLTIMO CHEFE



**Tyris-Flare (Amazona)**: A sua magia feminina é imbatível. Boa para corrida com ataque.

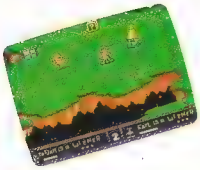


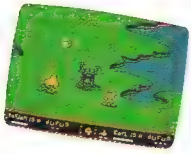
**Gilius Thunderhead (Anão)**: É o melhor para batalhas no chão. O seu ataque especial é nota 10

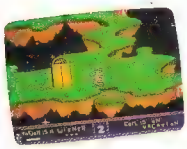
**Ax-Battler (Bárbaro)**: O seu ponto forte é o golpe alto. Vulnerável a golpes baixos.

# MEGA DRIVE APRESENTA O 1º CLIP DA HISTÓRIA DO VIDEO GAME:

© 1991 SEGA OF AMERICA, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.







# ToeJam & Earl™

Aqui está um jogo avançado, completamente diferente de tudo que você já conhece. Com vocês, diretamente de Funkotron, o planeta do funk, do rap e do hip-hop, os engraçadíssimos ToeJam e Earl.

Para sobreviver eles têm que desviar-se de mulheres alucinadas com carrinhos de supermercados, chuvas de tomates e livros de escola, dentistas (ai, ai, ai), Papai Noel, bandos de bocós (conhecidos como "nerds" pelos americanos) e muitos outros.

Tudo isso pra tentar juntar os pedaços da nave, que se espatifou aqui na Terra (culpa do Earl) e voltar para casa.

Com 8 Mega de imagens e músicas chocantes, este jogo inovador é complexo mas super-emocionante. Entre nessa nova onda: o único risco que você corre é... dançar.

MEGA DRIVE®

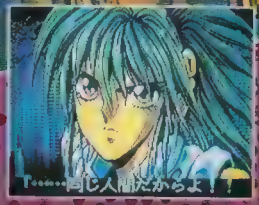
8 MEGA

SEGA

TECTOY

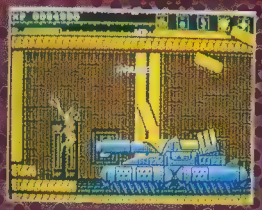
# SAIU NOS STATES

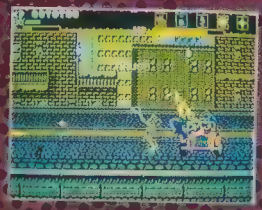
## Altered Beast

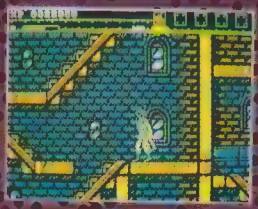


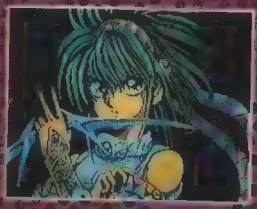
Mais um lançamento escaldante da Renovation saindo agora pela Sega. Este jogo de nome espanholada refere-se a um tornado. Um vento fortíssimo, pra lá de tempestade, esta assolando a cidade de Novo York. Os adoradores de Hastur, um ser maligno de um outro mundo, estão planejando sacrificar uma garota para ressuscitar seu terrível soberano. A moça em questão, Annet, tem poderes mágicos e precisa destruir o culto a Hastur e acabar com as ambições de seus seguidores de dominar o nosso mundo.

Jogo de ação dos mais movimentados. A nossa heroína vai ter que jambrar bastante pra escapar dos fanáticos e conduzir os rumos da









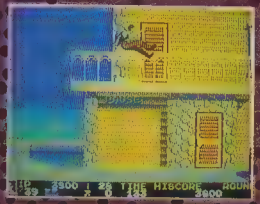
humanidade para caminhos livres das intempéries. El Viento se aproxima rapidamente. Percebe-se pelos gráficos, pelos movimentos e pelos cenários que este jogo é a primeira parte do jogo lançada para Mega CD-Rom, Ernest Evans. Semelhante ao que acontece com Shadow Dancer e Shinobi é um dos primeiros cartuchos com efeito Zoom quadratizado que divide a tela em quadradinhos e dá aqueles efeitos de explosão ou de água jorrando.

Possui ainda um verdadeiro arsenal de "engenhocas futuristas", do tipo altíssima tecnologia de ponta e que são as responsáveis pelo lançamento da heroína a lugares impossíveis para simples mortais.

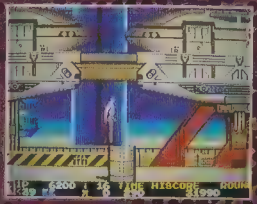
**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***El Viento***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Razoável***
Fabricante: ***Renovation***
Nº de jogadores: ***1***

# ROLLING THUNDER 2



Olhe e resista, se puder. O grande barato do jogo é que na tela de opções você vai ver uma banda de alienígenas e você vai poder controlar os movimentos deles enquanto escuta os sons do jogo.



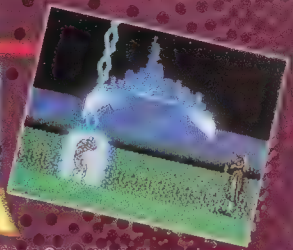
A Namco está lançando uma nova e esperta seqüência do grande hit dos arcades que é este jogo. É um tiroteio infernal em 11 fases. Você pode enfrentar os terroristas sozinho, ou com a ajuda dos superagentes Leila e Albatroz.

juntos e simultâneos. Passwords e continues infinitos fazem a ação continuar rolando. Limpe sua arma e entre em ação na sua nova missão.

**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***Rolling Thunder 2***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Média***
Fabricante: ***Namco***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

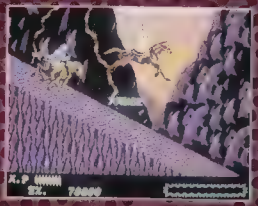
# Dahna



velha e fiel espada. Depois é só ir detonando as criaturas malévolas e ir mudando de fases. Com direito a água, fogo e a ajuda de bichos, é monstros para você chegar ao final. ■

Jogo bem difícil, com telas e movimentos bem variados do tipo de Golden Axe. Uma lutadora tem que destruir o espírito do mal e restabelecer a paz.

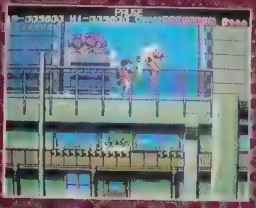
O primeiro dilema é escolher a sua arma efetiva entre três opções: um chicote invocado, uma lança de ferro ou a sua



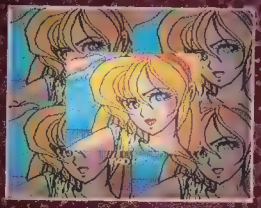
**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***N Dahna***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Radical***
Fabricante: ***IGS***
Nº de jogadores: ***1***

# TROUBLE SHOOTER



É o primeiro jogo da Vic Tokai para o Mega Drive a ser lançado nos States.
Jogo de tiro modificado. Em vez de uma nave, por exemplo, são mulheres dotadas de um fato



nas costas para se movimentar. Você controla, simultaneamente, duas mulheres que atiram de formas diversas.
É bem difícil, principalmente os chefes de fase que atacam de forma diferente do padrão. Vão ficando cada vez mais difíceis à medida que nos aproximamos do fim do jogo e após serem destruídos retornam à tela com força total. ■

**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***Trouble Shooter***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Tiro***
Dificuldade: ***Radical***
Fabricante: ***Vic Tokai***
Nº de jogadores: ***1***

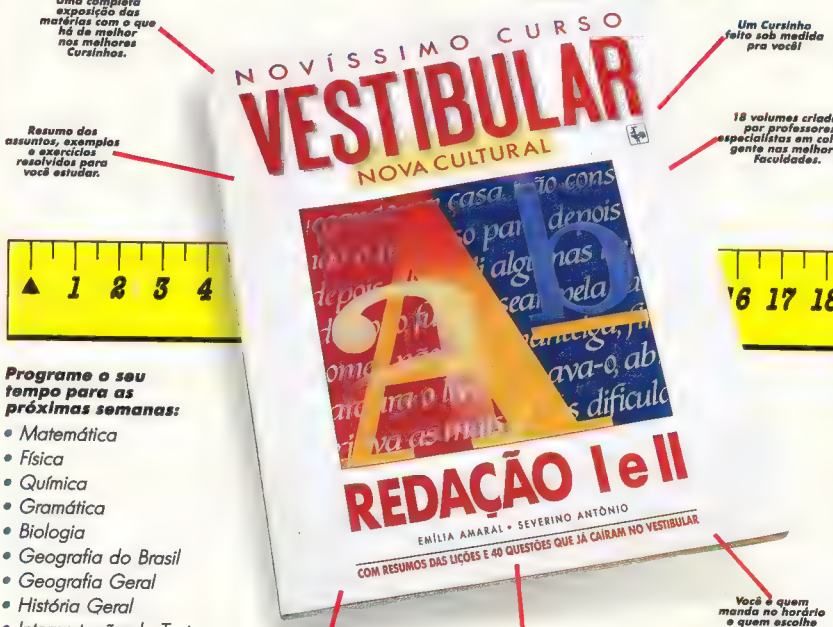
# Seu tempo e sua grana em 1º lugar.

*Uma completa exposição das matérias com o que há de melhor nos melhores Cursinhos.*

*Resumo dos assuntos, exemplos e exercícios resolvidos para você estudar.*

*Um Cursinho feito sob medida pra você!*

*18 volumes criados por professores especialistas em colocar gente nas melhores Faculdades.*




***Programe o seu tempo para as próximas semanas:***

- *Matemática*
- *Física*
- *Química*
- *Gramática*
- *Biologia*
- *Geografia do Brasil*
- *Geografia Geral*
- *História Geral*
- *Interpretação de Texto e Literatura*
- *História do Brasil*
- *Inglês*

*Você é quem manda no horário e quem escolhe o que estudar a cada dia.*

***VESTIBULAR 93** já está nas bancas por um preço que você não encontra em nenhum outro lugar.*

*Desta vez, você só não entra na Faculdade se não quiser!*

*Nas Bancas*

NOVA CULTURAL

ESPECIAL

# SAIU NOS STATES

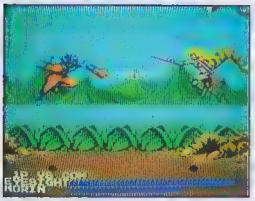
## FIGHTING MASTERS

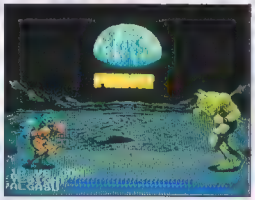
## MELHOR QUE PIT FIGHTER?

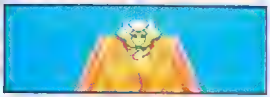
Embora ainda pouco conhecido, alguns já começam a apontar Fighting Masters como o melhor jogo de luta para consoles de 16 bits, comparando-o com jogos consagrados como Pit Fighter, Streets of Rage e Street Fighter (Super NES). O barato de Fighting Master é a grande variedade de lutadores. São 11 monstros, ao todo, cada qual com um repertório de golpes diferente.

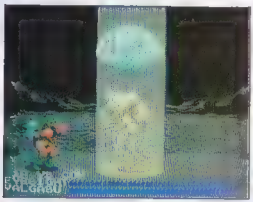
Pode-se lutar contra o computador ou contra seus amigos. No primeiro caso, quem quiser acabar o jogo vai ter que enfrentar um chefe final imenso e bem chatinho de derrotar. Para detonar seus amigos, escolha o monstro da sua preferência e saia dando porrada. Os lutadores prediletos da equipe Supergame são Beowolf, Tomahawk e Eyesight. Qualquer um será útil na luta contra o último chefão.

No início da luta, seja qual for o lutador escolhido, tente utilizar o salto com ataque visando o nocaute. O seu adversário está em nocaute se permanecer imóvel alguns segundos depois de atingido. Chegou a hora de concluir o ataque cercando o adversário e usando um dos golpes especiais ensinados mais adiante. Temos certeza de que você vai detonar.









ESPECIAL

SAIU NOS EUA

FIGHTING MASTERS

# LUTADORES

## LARRY

***Livre***

Chute = ..... B
Chute com os dois pés = B + C
Chute com os dois pés = ..... B + ↑ + C
Chute com um pé prá cima = ..... C + C
Chute com o joelho = B + ↓ + C

***Corpo a corpo***

Pilão = .....agarrar + ↑ + B
Arremesso = .....agarrar + ↑ + B
Salto com pilão = .. agarrar + C

## ELEPHA

***Livre***

Pulo = ..... C
Pulo e trombada = ..... C + C
Pulo e chute = ..... C + B
Pulo à frente com Cambalhota = ..... C + B + ↑
Cambalhota no lugar = ..... C + ↓ + C
Chifrada = ..... ↓ + B

***Corpo a corpo***

Arremessa o adversário = .....C + ↑ ou C + ↓

Arremesso para cima e chifrada =...B ou B + ↓ ou B + ↑

## FLAMER

***Livre***

Pulo = ..... C
Pulo e chute = ..... C + C
Cambalhota = ..... C + ↓ + C
Chute = ..... C + B
Soco = ..... B
Chute baixo = ..... B + ↓

***Corpo a corpo***

Cambalhota = ..... B
Pilão = ..... C

## MORIN

***Livre***

Ataque = ..... B
Pulo e ataque de tonfa = C + C
Pulo e ataque de tonfa = C + B
Pulo e ataque de tonfa com corpo inclinado = ..... C + ↓ + C
Pulo e ataque de tonfa com corpo inclinado = ..... C + ↓ + B

***Corpo a corpo***

Ataque de tonfa = ..... agarrar + B
Arremesso com tonfa = ..... agarrar + C

## BEOWOLF

***Livre***

Ataque = ..... B
Pulo e ataque com a mão = ..... C + B
Pulo e ataque com o pé = ..... C + C
Pulo e ataque com o joelho = ..... C + ↓ + C
Pulo e giratória = ..... C + ↑ + B

***Corpo a corpo***

Giratória = ..... agarrar + B
Arremesso do adversário = ..... agarrar + C

## GOLD ROCK

## TOMAHAWK

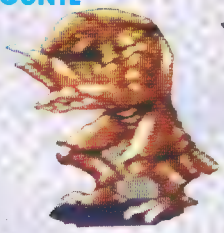
***Livre***

Ataque = ..... B
Vôo por instantes = ..... C + C
Pulo e ataque
com os pés = ..... C + B
Pulo e joelhada =..... C + ↓ + B

***Corpo a corpo***

Vôo e
arremesso do
adversário =..... agarrar + B
Pilão = ..... agarrar + B + ↓
Pulo e chute = ..... agarrar + C
Pulo e pilão =..agarrar + C + ↓

## ZRYGUNTE



***Livre***

Ataque = ..... B
Pulo e ataque
com os pés = ..... C + B
Pulo e ataque
com os pés = ..... C + C
Pulo e ataque com
as garras = ..... C + ↓ + B
Pulo e ataque com
os joelhos = ..... C + ↓ + C

***Corpo a corpo***

Eleva o adversário
acima da cabeça e
quebra a coluna = agarrar + B
arremesso = ..... agarrar + C
Pulo e pilão =..agarrar + ↓ + B

## MEDUSA

***Livre***

Ataque = ..... B
Pulo e ataque
com a mão = ..... C + B
Transforma em bola =C + B + ↓

***Corpo a corpo***

Agarrão e
cabeçada = ..... agarrar + B
Eleva o adversário
acima da e quebra
a coluna = .....agarrar + B + ↓
Arremesso do
adversário = ..... agarrar + C

## DRASON

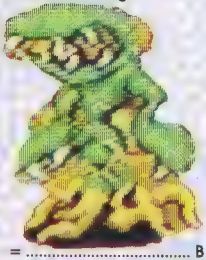
***Livre***

Chama = ..... B
Pulo e ataque
com o pé = ..... C + B
Pulo e ataque
com o rabo = ..... C + C
Pulo e joelhada = .... C + ↓ + C

***Corpo a corpo***

Pulo = ..... agarrar + B
Pulo e chute = Agarrar + B + →
Pulo e rabada = .... agarrar + C

## DIO



***Livre***

Ataque = ..... B
Pulo e Ataque = ..... C + B
Pulo e cabeçada = .. C + ↓ + B
Pulo e mordida = .... C + ↓ + C

***Corpo a corpo***

Seqüência de
mordida = ..... agarrar + B
Pulo com chute = .. agarrar + C

## EYESIGHT

***Livre***

Ataque = ..... B
Pulo e
ataque = ... C + C

***Corpo a corpo***

Soco forte = ..... agarrar + B
Gancho = .....agarrar + B + ↑
Sequência de
socos = ..... agarrar + C

## O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

### TOE JAM & EARL

As dicas do jogo Toe Jam & Earl publicados na revista nº 7, não coincidem com as coordenadas da minha fita que é Genesis e não Mega. Há realmente alguma diferença para se encontrar as portas e as peças da nave? Se houver, vocês poderiam publicar como fazer neste caso? Obrigado.

***Fernando Morato Queiroz***
**Rio de Janeiro — RJ**

***R: Nós recebemos várias cartas depois da publicação das Supertáticas de Toe Jam & Earl, nos parabenizando pelo nosso trabalho. Mas recebemos também algumas cartas como a sua, de leitores que possuem cartuchos importados e até piratas, os quais não coincidiam com o nosso mapeamento. Não esquente com isso pois é só inverter as coordenadas, colocando na tabela as letras no lugar dos números. Você terá em mãos um mapeamento que funciona com uma margem de erro de mais ou menos 1 quadrado.***

### VISTA CANSADA

Eu gostaria que colocassem mais dicas de Mega Drive e gostaria de saber se o óculos 3D faz mal à vista?

***Érico de Araújo Mélo***
**Pesqueira — PE**

***R: As dicas de Mega Drive estão sempre pintando. Quanto ao óculos 3D, danificar ele não danifica, mas pode deixar a vista cansada se o uso for muito intenso. Então manera tá?***

### BAITA DÚVIDA

Dr. Kissab, é o seguinte: quero saber a tradução, em português, de todas as dicas que o Ayrton Senna diz em seu jogo no Mega Drive. E o máximo de informação sobre o jogo. Quanto tempo o Mega Drive pode ficar ligado sem danificar? O que quer dizer Megabit e bit?

***Osiel Aparecido da Silva***
**Carapicuíba — SP**

***R: Osiel, fique frio, nós além de traduzir o jogo todo, vamos publicar várias outras informações, dicas, truques, passwords, etc, assim que tivermos a versão definitiva deste cartucho nas mãos. A TEC TOY não limita o uso do console, mas é bom não jogar muitas horas, por mais fanático que você seja. Não se esqueça de desligar a fonte da tomada após o uso para evitar gastos desnecessários. O bit é uma unidade de memória. Oito bits completam 1 byte. A memória do computador é medida em número de bytes. 1 megabyte = 1 milhão de bytes.***

### STREETS OF RAGE

Gostaria de saber como é a seleção de fases em Streets of Rage. (Mega Drive).

***Fernando Fabro Tomazine***
**Florianópolis — SC**

***R: Caro Fernando, temos certeza que Streets of Rage não possui seleção de fases. Se você estiver com vontade de acabar o jogo, pode sacanear um pouco colocando e tirando o cartucho Mickey no Castelo de Ilusões, sem desligar e depois colocar o Streets of Rage, resetando.***

***Mas lembre: qualquer truque que envolva a colocação e retirada de cartuchos com o console ligado pode danificar seriamente o seu aparelho. Os riscos são por sua conta.***

### AYRTON SENNA

Andei lendo algumas revistas importadas nas quais apareciam telas do jogo do Ayrton Senna com o subtítulo de Super Monaco GP II, mas o Dr. Kissab disse que este é o nome que inventaram para a caca do Fastest 1. Gostaria de uma explicação.

***Ricardo de Castro Alves***
**São Paulo - SP**

***R: Parabéns Ricardo, você é um ótimo observador e aí vai uma explicação: depois do fracasso do lançamento de Fastest I os vendedores lá fora apelidaram este jogo de Super Monaco GP II. Isto para aumentarem as vendas, e acabou causando um grande confusão. O tão esperado Super Monaco GP II é, na verdade, o jogo do Ayrton Senna.***

AQUI COMEÇA A SUA AVENTURA

**Não consulte os nossos preços**

Consulte os preços dos outros anunciantes e depois ligue-nos.
Cobrimos qualquer oferta.

**USADOS**

A melhor opção. A primeira distribuidora a lhe oferecer cartuchos e aparelhos usados **com garantia**, com preços até 70% do valor do mercado.
Trabalhamos com todos equipamentos voltados para a área de vídeo game.
Assessoria completa para montagem de sua locadora.

## FRANCHISING FANTASY

Monte uma Fantasy Games em sua cidade, consulte-nos.
Remetemos para todo o Brasil.

**Aceitamos**

Credicard
American Express
Nacional
Bradesco
Diners
Sollo
Ourocard

Rua Frei Caneca, 1.407 - 7º andar - Conj. 703 - (Esquina com Av. Paulista)
São Paulo - SP - CEP: 013107 - Tel.: (011) 251.1287

# MACETES DA GALERA

## 1º OURO

***Leandro Sperry***
Porto Alegre — RS

### SONIC
**(Mega)**

Sonic pode se transformar. Deve-se fazer a escolha de fases selecionando a Final Zone (pressione: para cima, baixo, esquerda, direita, A, Start).

Mate o Dr. Robotnick sem perder nenhuma vida. Atinja sua nave o mais rápido que puder e vá para a esquerda. Pressione ABC juntos e segure até ocorrer mudança de tela. Assim que Sonic aparecer correndo, pressione ABC juntos e permaneça segurando os botões por um segundo. Sonic pode se transformar numa galinha ou numa moeda. É aí que está o segredo: você pode transformar Sonic em qualquer bicho do jogo, pressionando A. Prá voltar ao Sonic, pressione B. E pra escolher outro bicho no qual transformá-lo, pressione B de novo. Prá soltar sósias à vontade, aperte C (não valem sósias de Sonic).

Mas não se aproxime muito do canto esquerdo da tela, senão entrará em ação a rotina de Sonic ficar grandão e continuar o fim do jogo.

## 2º PRATA

***Fabian Luiz Franco***
São Bernardo do Campo — SP

### BATTLE OUT RUN
**(Master)**

Para escolher fase neste jogo, quando aparecer na tela o mapa com todas as etapas escolha a que deseja pressionando o Direcional para o lado. Depois aperte o botão 1 ou 2.

## 3º BRONZE

***Ricardo L.F. Leite***
São Paulo — SP

### JAMES POUND
**(Mega)**

Adiante a Warp Zone. Na primeira fase após abrir todas as casas, volte para o começo da fase. No fundo há uma passagem para a oitava fase. A entrada é no começo da tela.

## E OUTRAS DICAS ANIMAIS!!!

***Ricardo L.F. Leite***
São Paulo — SP

### ALIEN STORM
**(Mega)**

Para passar do labirinto entre nas portas, nesta ordem: porta 2; porta 3; porta 1; porta 2; porta 3; porta 1.

***Pedro Alfonso Tochetto Junior***
Novo Hamburgo — RS

### E-SWAT
**(Master)**

Para terminar o jogo. Basta ir acumulando a ENERGIA QUENTE e ter no mínimo seis itens para passar do confronto final na câmara de Baizar.

***Rafael Bueno Rodrigues***
Barueri — SP

### STRIDER
**(Master)**

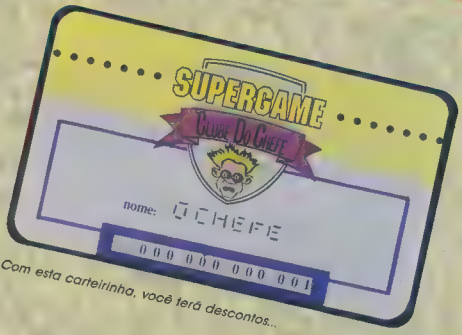
Quando ligar o Master System, aperte os dois botões para a esquerda, para ir à última fase do jogo. Apertando para a direita, você irá para a penúltima. Mas de qualquer jeito você terá que chegar ao final duas vezes. O truque deve ser usado quando aparecer o logo Sega Master System.

# CLUBE DO CHEFE

## Ser associado tem seus privilégios: mordomias que não acabam mais!

Caras, é duro agüentar os gerentes comerciais da SG. Ganham bem pacas, levam a vida numa boa, folgam no Natal e no aniversário do Sonic e mesmo assim não me aprontam a carteirinha do Clube do Chefe! Mas não se preocupem! Falei que ia jogar os Game Gears dos caras do meu heliporto e, de repente, tá todo mundo trabalhando direitinho, direitinho. Vocês devem estar recebendo a carteirinha a qualquer momento com o nome do sócio impresso e lugar para assinar. Com ela você terá descontos nas locadoras filiadas ao Clube do Chefe e outras mordomias. Sócio do Clube do Chefe é marajá.

Se a sua locadora favorita não está credenciada, entre em contato com a gente: vou mandar uns caras bem persuasivos à locadora em questão para explicar as vantagens de se filiar ao Clube. Podem mandar o nome e endereço da locadora por carta, ou ligue para (011) 815-8055, ramal 235. Serão atendidos por umas garotas bonitas e simpáticas. E tem mais: promoções para sócios do Clube não acabam nunca. São prêmios e mais prêmios, sorteados num ritmo alucinante. Carteirinha do Clube do Chefe: não saia de casa sem ela.




*Com esta carteirinha, você terá descontos...*

*...nas lojas que exibem este adesivo.*

# CLASSIFICADOS

## VENDO

★ Mega Drive com 17 jogos, entre eles: DJ Boy, Alien Storm, E-Swat, Alex Kidd e outros. Mais um adaptador para Master. Tudo na caixa. Interessados ligar para fone: (011) 280 2330, falar com Zezinho, horário comercial.

★ Master System em bom estado, semi-novo, com 4 fitas (Double Dragon, Super Futebol, Jogos de Verão, Thunder Blade) e uma pistola Light Phaser. Todos novos. Tratar com Márcio ou Marco, pelo fone: (011) 946 3438 e 946 5896.

★ Master System, pistola Light Phaser e os cartuchos: Black Belt, Gangster Town, Golden Axe, Alex Kidd in Shinobi World, Great Voley, Aztec Adventure, Moonwalker e After Burner. Tudo em ótimo estado de conservação. Tratar com Alexandre, fone: (054) 331 4037.

★ Cartuchos de Mega Drive: Fantasia, Thunder Force II, Super Real Basketball, Castle of Illusion. Vinícius da Silva Pinto, fone: (032) 232 2615.

★ Os cartuchos After Burner e Astro Warrior para Master, novos, sem uso, na caixa e com os folhetos. Tratar com Luiz Burim, fone: (011) 274 7066. Um abraço pro pessoal da SG.

★ O cartucho Top Gun por um preço super, ultrabarato. Márcio Etzel. Rua Jaciara, 102. Várzea Grande. MT. CEP 78110.


**DPV**
Dual Power Vídeo Locadora
MEGA, MASTER — NEO GEO
LOCAÇÃO E VENDAS
NINTENDO — FAMICOM
(021) 719.2430
Al. São Boaventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP - 24120


★ Master System com fitas (Jogos Olímpicos, E-Swat e Jogos de Verão) Rapid Fire, tudo em ótimo estado, com apenas 6 meses de uso. Também troco a fita Altered Beast (Mega) por qualquer outra a escolha. Tratar com Danilo, pelo fone: (011) 813 8775.

★ Master System I, 2 controles, pistola, óculos 3D e as fitas: Double Dragon, Galaxy Force, Super Monaco GP, Missile Defense 3D, RC Grand Prix, Vigilante, Maze Hunter 3D, Golden Axe, Indiana Jones, Alex Kidd in Miracle World. Com Paulo, fone: (016) 636 0008 ou Elza (016) 624 1948.

★ Fitas: Jogos de Verão (Master), Psycho World (Game Gear) e Battle Bull (Game Boy). Falar com Lucas, fone: (011) 258 1039.

★ Master System com pistola, óculos 3D, 3 joysticks, Rapid Fire e 64 cartuchos. Tratar com Luiz, fone: (011) 291 1466.

★ Nintendo americano transcodificado com pistola e fitas (Super Mario 1 e 2)


DIMENSÃO
ACEITE ESSE DESAFIO!!!
LOCAÇÃO E VENDAS
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
PC Engine
NEO GEO
OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK
MEGA DRIVE
TURBO
Super Famicom
Rua da Consolação, 2970 - Cj. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

**Audio Fenix**
Com. e Assist. Técnica Ltda.
Especializada em Consertos e Transcodificação
*Nintendo - Mega Drive - Atari - Phanton - Genesis*
*Top Game - Dinavision - Master System - Famicon*
*Super Famicon - Super Nintendo - Outros.*
Vendas de Peças e Acessórios. Atendemos todo ■ Brasil Via Sedex.
R. Mourato Coelho, 663 - Pinheiros
Cep 05417 — Tel. 011/212.66.91 - S. Paulo

com adaptador. Falar com Rodrigo, fone: (011) 887 5640.

★ Master System I com as seguintes fitas: (Aztec Adventure, Thunder Blade, Altered Beast, Gangster Town, Rambo III, Rastan, Zillion I e The Secret of Shinobi. Aceito troca. Tratar com Luciano fone: (011) 581 6626.

★ Master System com 12 fitas Golden Axe, After Burner, Super Monaco GP, Alex Kidd in Miracle World, Thunder Blade, Out Run, Jogos de Verão, etc. Todas na caixa e com manual. Dois joysticks do tipo manche, em bom estado. Ou troco por Mega Drive com fitas. Tratar com Rodrigo, fone: (021) 581 1134. R.Pe. Ildefonso Penalva, nº 103-605 Bl.1. Rio de Janeiro. RJ. CEP 20771.

★ Um computador MSX DD Plus. Tratar com Guilherme Lima, fone: (0152) 72 5519. Troco o computador por fitas de Mega Pit Fighter, Out Run e James Baster Douglas.

★ Mini game série Master "After Burner", novinho. Troco por cartucho de Mega Drive em bom estado de conservação. Tratar com Thiago, fone: (0192) 39 3530.

★ Supergame CCE com 8 fitas e 3 controles. Tratar com Michel, fone: (0122) 72 2569.

★ A fita Out Run 3D do Master System. Tratar com Marcelo pelo fone: (051) 715 1681.

★ Master System I, dois controles, três jogos na memória, pistola Light Phaser e três cartuchos Moonwalker, Psychic World e Black Belt. Com Maurício. R. Engenheiro Edgar Autran, nº 31. São Paulo. SP. CEP 04180.

★ Master System + 1 fita + Atari Dismac + 2 fitas, cada uma com 2 jogos + Top Game com ■ fitas. Tratar com André, fone: (011) 549 8946.

★ Computer Game padrão Nintendo japonês, 4 meses de uso, na caixa. Tratar com Cristiane, fone (0123) 31 7385.

★ Nintendo americano transcodificado + um controle Quick Shot + Power Pad pistola + capa para console + 5 cartuchos. Tratar com Alexandre, fone: (011) 912 5628.

★ Fitas Sonic e Burning Force, juntas ou separadas. Tratar com Fábio, fone: (011) 910 5256.

★ Fitas para Mega Drive: Dick Tracy e Midnight Resistance, Batman e Joe Montana Football (originais Sega Genesis). Mais um controle turbo Pro 2 com indicador luminoso. Falar com Ericson, fone (0194) 61 2561.

★ Um computador TK 95 em ótimo estado, com gravador CCE DR 1000 A, joystick Dynacon, mais 17 fitas, com 155 jogos. Com Hamilton Yasuda. R.Pe. Jerônimo Vernin, nº 224/57, São Paulo. SP. CEP 04180.

★ Video Game Phanton System em bom estado e pouco uso. Acompanha um adaptador. Tratar com Mário Luiz, fone: (011) 65 9888.

★ Uma fita: Jogos de verão (Master) em ótimo estado. Falar com Eduardo, fone: (011) 447 6896.

★ Cartuchos para MSX. Falar com André Felipe, fone. (0152) 821428.

★ Várias fitas de Master. Tratar com Sidney, fone: (011) 418 3685.

★ Vários cartuchos de 1 e 4 jogos para Atari, sensacionais. Tratar com Rogério. R.Pedro Gonçalves V, nº 216. São Paulo. SP. CEP 03986.

★ Mini Game série Master, jogo "After Burner", em bom estado. Falar com Paulo Roberto, fone: (011) 913 3130.

★ Phanton System com 44 jogos, em bom estado. Troco por Mega japonês completo e uma fita. Tratar com Vânia, fone: (011) 241 4896.

**TECNOFAX**
COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.
AUTORIZADA DYNACOM
MASTER SYSTEM - NINTENDO
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM - PHANTON
DYNAVISION - TOP GAME
SUPER FAMICON - SUPER NESS
• Transcodificamos Super Famicon, Super Nintendo
• Modificamos canal com garantia de 1 ano
• Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano
• Transcodificamos Mega Drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano
• Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo
• Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para usar em canal 3
• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês
• Preços especiais p/ revendedores, oficinas e locadoras
*Assistência Técnica especializada em vídeo game de todos os sistemas, nacionais e importados, e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas etc.*
Atendemos todo o Brasil via Sedex
**Fone: (011) 222.1471 ■ 222.9083**
**Depto. Técnico**
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar conjs. 114 ■ 115 CEP 01207 - SP
**Representante Belém - Pará**
ALLTEC Informática Ltda.
Rua José Malhi, 1186 sala nº 7
FONE: (091) 229.7353

## TROCO

★ O cartucho Indiana Jones e a Última Cruzada por Strider, Y's, Phantasy Star, Rastan, Danan, Zillion, Ultima IV ou Lord of the Sword (todos Master). Com Eduardo, fone (081) 271 1307, R. 81. Ou enviar carta para R. Inácio Leopoldo, nº 96 — 301, Bloco A. Recife. PE. CEP 50730.

★ CCE (Supergame) 5600 com 36 jogos (uma fita de 32 e uma de 2 jogos, as demais de um jogo) sem controle. Tudo em bom estado por 6 fitas de Master System

**Shopping Game**
VENDA • LOCAÇÃO
CONSOLES INSTALADOS
Neo Geo, Super NES, Mega Drive, Nintendo, Master
★ consoles, cartuchos, acessórios
★ trânscodificações, assistência técnica
★ novidades eletrônicas, revistas importadas
★ camisetas, bonés, game bag, luvas, adesivos
★ lanchonete
★ Seja diferente. Comemore o seu aniversário com a gente.
**Av. Ibirapuera, 3478 CEP 04028 Tel. (011) 61-9319 São Paulo SP**

## Promoção Super Games e Mc Donald's

Entre 6 de março ■ 3 de maio, a Super Games da Al. Barros e ■ Mc Donald's da Av. Angélica estarão com uma promoção incrível. Mas, fique ligado que esta superpromoção só vai rolar nesses dois endereços.

**Super Games** - Al. Barros, 945 - Tel.: 825-4317
**Mc Donald's** - Av. Angélica, 1752

SUPER GAMES

(Super Monaco GP, Double Dragon, Golden Axe, E-Swat, Super Futebol I ou II e Out Run 3D) pistola Light Phaser e óculos 3D com adaptador. Cartas para Daniel Leme de Carvalho. Praça Rufus King Lane, 96. São Paulo. SP. CEP 02411.

★ Master System II + uma fita + uma pistola e um gravador CCE, por um Mega Drive + uma fita. Com Carlos Alberto de Menezes. R. Lavradio, nº 460. São Paulo. SP. CEP 01154.

★ Atari 2600 com 16 jogos um joystick um carro de controle remoto auto drive em perfeito estado, por Video game VG 900. Thiago V. de Carvalho. Condomínio SP, Bl 1, escada B, apto 21. CECAP. Guarulhos. SP. CEP 07190.

★ Video Game Dactar com 11 jogos e 2 controles, uma bicicleta pequena um mini game ou Video game, relógio por Master System, Mega Drive, Dynavision 3, Super Famicom ou Super Nintendo, com um controle e três jogos bons de ação. Troco o relógio e a bicicleta por fitas. Tratar com Rodrigo, fone: (041) 278 1868.

★ A fita Choplifter (Master), por qualquer outra do meu interesse. Com Wagner (011) 857 9698.

★ Skate semi-novo e um poster do jogo E-Swat por um Mega Drive que esteja funcionando, com 2 controles e um jogo qualquer. Tratar com Jean Santos Doukan Yahya, fone: (011) 32 6519. R. Major Quedinho, nº 322-2007. São Paulo. SP. CEP 01050.

★ Master System II com Rapid Fire e três 3 cartuchos (Choplifter, Wonder Boy e Moonwalker) por um Mega Drive com um cartucho. Tratar com Marcos Vinicio Duarte Junior, fone: (031) 921 2511.

★ Dactar seminovo, com dois meses de uso e 36 jogos. Por Top Game, Phanton ou Bit System, em bom estado. Tratar com Éric (à tarde) pelo fone: (011) 815 2007.

★ Meu Master System 1 com três fitas, óculos 3D, e um controle arcade profissional. Por um Mega Drive com a fita Caça-Fantasmas ou a fita Sonic. Tratar com Ricardo Alexandre Almeida. Tr. 9 de Janeiro. Belém, PA. CEP 66000. Ou pelo fone: (091) 229 5775.

★ Master System completo, com óculos, pistola, e mais sete cartuchos, incluindo: Double Dragon, Golden Axe, R-Type, Moonwalker, Alex Kidd in Miracle World, Shinobi, Super Monaco GP. Por um Mega Drive e, ainda pago ■ diferença. Tratar com Wilson Ninomia. R. Sete Quedas, 9. São Paulo, SP. CEP 04347. Ou pelo fone: (011) 276 1607.

**Classificados SUPERGAME**
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051


# Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

**LOCADORAS CONVENIADAS AO "CLUBE DO CHEFE":**

**DPV (DUAL POWER VÍDEO LOCADORA)**
Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - Rio de Janeiro - CEP: 24120 - Tel.: (021) 719-2430

**DIMENSÃO**
Rua da Consolação, 2970 - Cj. 2 - Cerqueiro César - São Paulo - SP - CEP: 01416 - Tel.: (011) 853-4535

**SHOPPING GAME**
Av. Ibirapuera, 3478 - Moema - São Paulo - SP - CEP: 04028 - Tel.: (011) 61-9319

**TECNOFAX**
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar - Cjs. 114 e 115 - São Paulo - CEP: 01207
Tel.: (011) 222-1471 e 222-9083

**CATV**
Rua Sta. Efigênia, 44 - Centro - São Paulo - SP - CEP: 07012 - Tel.: (011) 229-5877

**AMAROSOM**
Rua Pamplona, 982 - Cerqueira César - São Paulo - SP - CEP: 01405 - Tel.: (011) 284-9644 ou 288-1900

**SHOPAUDIO & VÍDEO**
Rua Gen. Glicério, 430 - Sta. André - SP - CEP. 09015 - Tel.: (011) 444-6055

**ÁUDIO STÚDIO DE SOM**
matriz
Rua Estados Unidos, 609 - Jd. Paulista - São Paulo - SP - CEP: 01427 - Tel.: (011) 887-3377
nos shoppings
Ibirapuera - Loja 48/48 - A
Center Norte - Loja 230
Morumbi - Loja 16 setor 4
S. Bernardo - loja 32
Interlagos - Loja 109
Paulista - Loja 229

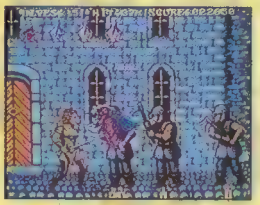
SUPERGAME CLUBE DO CHEFE

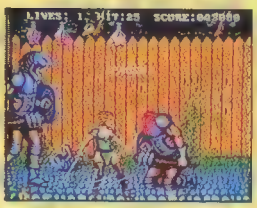
# SUPERJOGOS

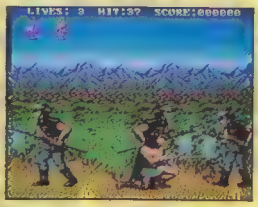
## OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

Duas crianças devem continuar a obra do velho Sodan auxiliadas pela espada que ele deixou: manter as cidades dos Reinos do Sul livres da tirania de Zoras, soberano do mal.

preferência cortando o maior número de cabeças possível. O grande barato do jogo é um grito bem real que os atingidos soltam antes de esticar as botas. E também o sangue que jorra dos feridos e quase respinga em você.

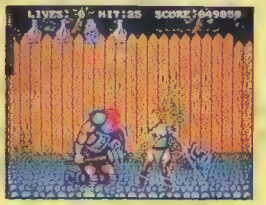






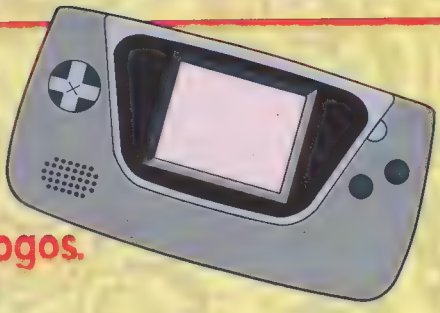
Tome especial cuidado com as poções mágicas, elas podem ajudar bastante, mas não vá tomando tudo o que aparecer pela frente, a mistura pode deixar você drogadão. O pior é que você perde uma vida. Os cenários são muito bonitos e um som de pássaros faz você sentir-se na floresta.

Este cartucho fez enorme sucesso nos States quando foi lançado por lá. O jogo tem o estilo de Golden Axe e nele também pode-se escolher entre uma amazona ou um guerreiro, na verdade as crianças, Shardan e Brodan. Depois é sair matando tudo o que encontrar pela frente, de



**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***Sword of Sodan***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Média***
Fabricante: ***Electronic Arts/ Sega***
Nº de jogadores: ***1***



# Ative o consolezinho e experimente estes jogos.

## Sega Chess

Você gosta de jogar xadrez? Ótimo. Embora calmo, este jogo é um verdadeiro desafio às grandes mentes. Traz muita emoção e vai fazê-lo quebrar a cabeça para conseguir a vitória. Há várias opções prá você escolher o tipo de jogo que quer jogar, não importa se você é iniciante ou já é fera no xadrez. É bem simples de controlar. As jogadas e os comandos do jogo são facilitados pela boa caracterização de cada peça no tabuleiro. Poucos jogos de Game Gear trazem a beleza de design de Sega Chess. Suas telas utilizam a capacidade do Game Gear ao máximo. Há também uma voz que canta os movimentos para o jogador, tornando o jogo mais divertido. As opções deste cart permitem, ainda, que você proponha problemas para o computador resolver.

**FICHA TÉCNICA**

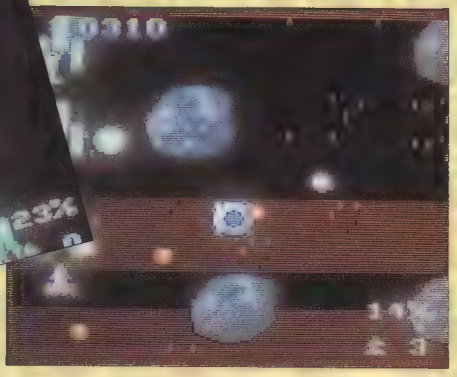
Nome: **Sega Chess**
Console: **Game Gear**
Classificação: **Estratégia**
Fabricante: **Sega**
Dificuldade: **Programável**
Nº de jogadores: **1 ou 2**

# Space Battle

Um grande desafio este cart, traz duas missões distintas num único jogo. Duas catástrofes simultâneas estão assolando a Terra e pondo em risco a raça humana: uma invasão alienígena e um cometa que vem em rota direta de colisão. A missão é destruir todo o exército inimigo, mandando os alienígenas de volta pro espaço. Ao mesmo tempo, é necessário eliminar a chuva de meteoritos que está caindo, para depois acabar com o enorme cometa. Os grandes efeitos gráficos e sonoros fazem deste jogo um grande sucesso. As dificuldades das fases aumentam progressivamente e somente os melhores pilotos vão sobreviver.

**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***Space Battle***
Console: ***Game Gear***
Classificação: ***Aventura***
Dificuldade: ***Média***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***



# Space Harrier

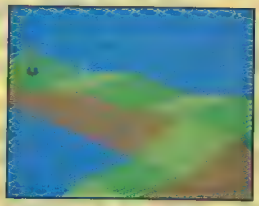
Trata-se de um dos títulos mais conhecidos da Sega em todo o mundo. E todas as qualidades da versão Master System original foram passadas com perfeição para Game Gear. Harrier, um destemido guerreiro armado de um canhão atômico, vai sair em defesa da Terra dos Dragões, um mundo que já foi pacífico e que agora sofre atrocidades nas mãos de invasores alienígenas. Seus inimigos têm um padrão de ataque, aprenda-o para derrotá-los. Concentre-se da mesma forma para desviar-se ou para destruir o inimigo. Procure tirar o máximo de vantagem das fases de bônus. É um jogo bem rápido, as 12 fases vão trazer dificuldades cada vez maiores.

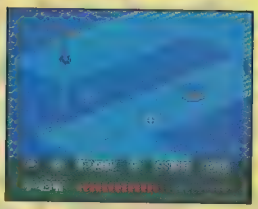
**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***Space Harrier***
Console: ***Game Gear***
Classificação: ***Arcade***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***
Dificuldade: ***Média***

# Minigolf

São dois mini percursos com buracos repletos de obstáculos, um jogo para os grandes craques mesmo. Animou-se? Escolha o seu taco e dê tacadas certeiras. Você precisa calcular a direção da bola para não se prender aos obstáculos e conseguir terminar a tacada dentro do número limite. É basicamente um jogo de habilidade. Os buracos tornam-se cada vez mais complexos. Sua tarefa será acertar as tabelas para completar no menor número de tacadas. No total, são 45 buracos e a complexidade aumenta a cada um deles. O jogo permite utilização do cabo de jogo múltiplo, aumentando bastante a dificuldade e testando você nos controles contra seus amigos. Ah! procure não ficar muito nervoso. Quanto mais nervoso, mais vezes vai errar, e sua chance de chegar ao título vai pro beleléu.



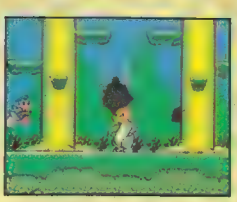


**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***Minigolf***
Console: ***Game Gear***
Classificação: ***Esporte***
Dificuldade: ***Razoável***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

# The Lucky Dime Caper

Mais uma feliz dobradinha da Sega com a Disney. Depois do sucesso dos cartuchos de Mickey, chegou a vez do mal-humorado e resmungão Pato Donald chegar para Game Gear no Brasil. Na festa de aniversário dos patinhos Huguinho, Zezinho e Luisinho, Tio Patinhas resolveu ser generoso e deu uma moeda da sorte para cada um, de presente. Tudo era festa, até surgirem do nada três horríveis corvos negros, que sequestraram os sobrinhos e levaram suas moedas. Prá completar, a medonha Maga Patalógica aproveitou que Tio Patinhas e Donald estavam paralisados de susto e roubou a moedinha nº 1. Advinhem pra quem sobrou? Fácil, Tio Patinhas encarregou Donald da missão de recuperar os sobrinhos, suas moedas e a moedinha nº 1. Donald terá que viajar por vários cenários enfrentando sete fases dificílimas até chegar ao Castelo Assombrado da Maga Patalógica na Transilvânia. Caso tenha sucesso, será recompensado pelo Tio Patinhas. Ajude Donald a enfrentar os inimigos. Evite as armadilhas e apanhe todos os objetos úteis que encontrar pelo caminho. Aprenda os movimentos dos inimigos, será mais fácil derrotá-los. Donald pode atingir lugares mais altos, se pular sobre seus inimigos. É impossível usar o martelo ou o disco enquanto Donald estiver nadando. ■



**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***The Lucky Dime Caper***
Console: ***Game Gear***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Bestial***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***

# Crazy Company

Desafio incessante, você não vai querer largar do Game Gear depois que começar a jogar. Um implacável empresário ocupou todas as fábricas da cidade de Segaville. Ele está impedindo que a população tenha acesso aos produtos de qualidade. Somente os refugos estão sendo liberados. As fábricas precisam ser invadidas e os bons produtos devolvidos à população. São obstáculos e desafios até o final do jogo. Enormes robôs, além de outras dificuldades que vão sempre mudando, garantem divertimento e pavor. O jogo mostra imagens estranhas e até engraçadas.■

**FICHA TÉCNICA**

Nome: ***Crazy Company***
Console: ***Game Gear***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Média***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***

## TÍTULOS DISPONÍVEIS LÁ FORA

- Batter Up
- Bear Ass
- Castle of Illusion Starring Mickey Mouse
- Championship Soccer '94
- Clutch Hitter
- Columns
- Crazy Company
- Desert Speedtrap
- Dragon Crystal
- Dynamite Headdy
- G-Loc
- Golden Axe
- Golf
- Kinetic Man
- Joe Montana Football
- Jurassic Park
- Lemmings Tribe
- Ninja Gaiden
- Outrun
- Pengo
- Pepsi Man
- Psychic World
- Putt & Putter
- Rastan
- Revenge Shinobi
- Shinobi
- Shox
- Solitaire Poker
- Sonic Hedgehog
- Space Harrier
- Square Attack
- Super Golf
- Super Monaco GP
- The Lucky Dime Caper
- Woody Pop

# Desafiamos você a ser muito mais que fera do game.

Não é só no videogame que você precisa ser fera. Agora você também pode ser fera na sala de aula.

Chegou Brasil A/Z. Uma grande jogada pra você arrepiar nos trabalhos de escola.

São 960 páginas que trazem todos os fatos marcantes da História, falam de Geografia, Economia, Tecnologia, Ecologia e muitos outros assuntos ligados ao nosso país.

Mostre pra turma que você é realmente o dono da matéria. Comece com Brasil A/Z. Afinal quem é fera, é fera em tudo!

Nas bancas.

Larousse Cultural

# HOTLINE

**CAPTAIN SILVER** (Master)
Fase 5 — Cabeça de banana — esteja com o poder do Gênio. Dê vários tiros com as estrelas (de 20 a 30), esquivando-se do seu ataque.

**Y's** (Master)
Gold Pedestal (Pedestal dourado) — para encontrá-lo, saia de Minea e atravesse a ponte. Vá para baixo à direita até encontrar um lago. Fique se esfregando à direita do lago até encontrar o Gold Pedestal.

**THE SECRET OF SHINOBI** (Master)
Fase 3 — Malaco — fique abaixado no canto esquerdo; depois dele ter lançado o disco de lama, pule e atire. Quando os espetos caírem do teto, desloque-se para a direita. Se ele tiver lançado o disco de lama, pule. Repita o procedimento até matá-lo.

**FANTASIA** (Mega)
Fora do Castelo — continue à direita, pulando sobre as plataformas, folhas e círculos d'água. Suba o primeiro lance de plataformas e na última à direita estará uma nota musical. Continue à direita e passe por cima dos jacarés. Lá também haverá uma estrela. Ainda pela direita você chegará ao Castelo.

**SONIC** (Master)
Sky Base — fique com o botão direcionado para a esquerda. Quando o laser parar, vá e atinja a redoma. Repita o procedimento até destruí-lo.

**QUACK SHOT** (Mega)
Duckburg — atire nos vilões antes que eles o façam em você. Quando chegar à extrema direita da fase, haverá um caçador que lhe dirá algumas palavras. Aperte o Start e escolha a opção "Call airplane" (chamar avião). Voe para o México.

# CLASSICS

## DICAS DE OURO PARA OS MELHORES JOGOS DE TODOS OS TEMPOS

### ALEX KIDD HIGH-TECH WORLD
**(Master)**
**Mapa completo**

Você é do tipo preguiçoso? Leva a vida na flauta? Então se liga: para iniciar este jogo com o mapa completo, basta digitar a password: K e p Y s O f L R Z.

### SPACE HARRIER
**(Master)**
**Continue**

Quando aparecer Game Over, digite: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ↓ ↑ e não aperte os botões 1 e 2 até o jogo recomeçar.

### AZTEC ADVENTURE
**(Master)**
**Seleção de fase**

Antes da tela-título aparecer, aperte o direcional 5 vezes para cima. O menino cai e vira para a direita. Antes dele jogar os sacos de dinheiro, aperte o direcional três vezes para a direita. Quando ele virar à esquerda, aperte uma vez prá esquerda.

### SONIC
**(Mega)**
**Seleção de Fase**

No início da tela de apresentação direcione para cima, para baixo, esquerda, direita, no ritmo da música. Você ouvirá um som distinto. Então digite: A + Start. Beleza! Agora é só escolher a fase desejada.

### BURNING FORCE
**(Mega)**
**Mais créditos**

Na tela de apresentação digite: B A B A A C A A. Por incrível que pareça, foi assim que o Chefe terminou o jogo. Não vá nos decepcionar, heim?

### GAIARES
**(Mega)**
**Seleção de fase**

Na tela-título aperte A, B, C e Start. Você irá para a tela de configuração. Coloque o Sound Test nº 18. Aperte o botão A no controle 2. Saia desta tela e aperte o Start na tela título. Aí é só escolher a fase desejada.

As fotos e os recordes estão chegando de montão e foi superdificil escolher entre tanta gente boa.

## RECORDES BRASILEIROS

### MEGA CLUBE

| | |
|---|---|
| After Burner | 18.390.550 |
| Ghouls'n Ghosts | 473.300 |
| Golden Axe | 277 |
| Last Battle | 25.010 |
| Moonwalker | 9.999.999 |
| Phelios | 1.066.500 |
| The Revenge of Shinobi | 10.108.400 |
| The Secret of Shinobi | 3.027.000 |
| Thunder Force | 9.999.990 |
| Truxton | 2.245.560 |
| Zoom | 90.450 |

### MASTER CLUBE

| | |
|---|---|
| After Burner | 19.569.910 |
| Forgotten Worlds | 4.384.600 |
| Golden Axe | 312 |
| Shapes and Columns | 5.027.318 |
| Super Cross | 0'40"15 |
| Jogos de Verão | |
| B.M.X. | 176.250 |
| Flying Disk | 1.920 |
| Foot Bag | 204.600 |
| Half Pipe | 102.990 |
| Skating | 5.230 |
| Surfing | 99 |

## RECORDES AMERICANOS

### MEGA

| | |
|---|---|
| After Burner 2 | 30.213.110 |
| Air Dive | 78.023.000 |
| Batman | 933.600 |
| Gaiares | 1.791.041 |
| Ghouls & Ghosts | 1.965. 300 |
| Last Battle | 62.000 |
| Moonwalker | 3.365.400 |
| Phelios | 2.513.640 |
| Shadow Dancer | 1.114.100 |
| Strider | 327.550 |
| Thunder Force | 7.946.400 |

### MASTER

| | |
|---|---|
| After. Burner | 13.572.900 |
| Altered Beast | 234 .400 |
| Black Belt | 999.900 |
| Double Dragon | 627.000 |
| Moonwalker | 21.020 |
| The Ninja | 1.924.650 |
| Pro Wrestling | 996.400 |
| Rampage | 998.155 |
| Rastan | 31.139.300 |
| R-Type | 1.128.500 |
| Shinobi | 1.165.750 |
| Space Harrier 3D | 35.257.970 |

## RECORDES SUPERGAME

**FANTASIA (Mega Drive)**

**3.999.930**

Rogério David Luiz
São Bernardo do Campo — SP

**PHANTASY STAR (Master System)**

**Jogo terminado**

Eduardo Alevi
Santo André — SP

**SHINOBI (Master System)**

**9.999.950**

Marcos Roberto Peripato
Porto Ferreira — SP

**E - SWAT (Master System)**

**Jogo terminado**

Carlos Eduardo Lamar Franco Santos — SP

**RAMBO III (Mega Drive)**

**Jogo terminado**

Luiz Henrique Miranda Vilas Boas
São Bernardo do Campo — SP

**AFTER BURNER II (Mega Drive)**

**5.464.130**

André Leandro Pardi Franca
São Paulo — SP

**FORGOTTEN WORLD (Mega Drive)**

**3.961.600**

Daniel Davanço
Ourinhos — SP

**SHADOW DANCER (Mega Drive)**

**1.426.800**

Márcio Henrique Pires
Arujá — SP

**SONIC (Mega Drive)**

**9.999.990**

Fernando Ferreira Matias
Santo André — SP

**ALTERED BEAST (Mega Drive)**

**Jogo terminado**

Ivan Eduardo Bellini
São José do Rio Preto — SP

**Y'S (Master System)**

**Jogo terminado**

Daniel Chioletto e Fábio da Silva
Campinas — SP

# Chamonix
## GAMES CLUB

Artigos p/ paintball

**34 S.E. 2 AND. AVE. LOJA 210 . DOWNTOWN**
**MIAMI - FL - USA - 33131**
**PHONE - (001305) 372-0087 - FAX (001305) 372-0031**

## DISTRIBUIDOR DE APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS

SEGA GENESIS
GAME GEAR
MEGA DRIVE
OFFICIAL GAME BOY VIDEO GAME SYSTEM
PC Engine
SUPER Famicom
TURBO GRAFX 16
NEO GEO
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA CD PLAYER
LYNX VIDEO GAME CARD

- Breve assistência técnica Chamonix no Brasil e USA

Temos todos os lançamentos simultâneos com USA.

- Vendas só por atacado

- Concorra a uma viagem p/ Miami e Orlando em julho de 92. Válido somente p/ locadoras e revendas.

√ Tenha total assessoria técnica gratuita para a implantação da estrutura de sua locadora de games.
√ Solicite um dos nossos representantes administração central de vendas. **Chamonix Imp. Exp. Ltda.** Vendas e Show-Room
Av. Indico, 66 - sala 21 - S.B. do Campo - SP
CEP 09750 - Fone: (011) 458-5122/Fax: (011) 414-3706

- Não consulte nossos preços. Consulte os preços dos outros anunciantes e depois ligue-nos. Cobrimos qualquer oferta.

## REPRESENTANTES CHAMONIX

- **RIBEIRÃO PRETO** - SP
Shopp 13
Tels.: (016) 627-4532/624-9284
Fax: (016) 634-4414

- **RIO DE JANEIRO** - RJ
Heifdem Com. Repr.
Tel.: (021) 532-1389

- **MARINGÁ** - PR
MCA - Repr. Com. Ltda.
Tels.: (0442) 22-6505/Fax: (0442) 22-1164

- **RECIFE** - PE
SONIC GAMES
Tels.: (081) 341-5540

- **BRASÍLIA** - DF
RICH LINE Com. Imp. Exp.Ltda.
Tels.: (061) 225-2167/Tel.: Fax: (061) 225-2313

- **JUNDIAÍ E REGIÃO**
PLAY GAMES
Tels.: (011) 436-3602/Fax: (011) 436-5636

- **B. HORIZONTE**
Hot Game
Tel.: (031) 221-9045

- **SALVADOR** - BA
Flex Copiadora Com. Ltda.
Tel.: (071) 242-8292 /
Fax: (071) 241-7473

- **NITERÓI** - RJ
Paulo Foini Repr.
Tels.: (021) 533-1934/533-1778/
Fax: (021) 247-7047

- **BELÉM**
SOFT GAMES
Tels./Fax: (091) 224-4545

- **PORTO ALEGRE** - RS
Embapress Representações Ltda.
Tels./Fax: (051) 223-7384

- **FORTALEZA** - CE
Darma Representações Ltda.
Tels.: (085) 261.4267
(085) 221.5934

**DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL**

# inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

## Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III
Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

## Cartuchos Mega Drive

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker
Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

## Joystick

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

## Video Game

Game Gear

## Cartuchos Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

## Acessórios

Rapid Fire
Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

## Brinquedos Eletrônicos

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

## Brinquedos Eletrônicos

Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat

AV. VAUTIER, 564/572/580 - CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223